TSR
Advanced Dungeons & Dragons®
4
LA PROVA
advanced
D&D
TERRY PHILLIPS

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

4

Advanced Dungeons & Dragons®

A Raistlin, più vivo che mai

Prima ristampa, settembre 1989
Seconda ristampa, giugno 1990

ISBN 88-7068-146-7
Titolo originale:
«Advanced Dungeons and Dragons® - The Soulforge».
Prima edizione 1985: TSR, Inc. Lake Geneva.

1988: pubblicato in Italia da Edizioni E.L. S.r.l. - Trieste.
La traduzione è pubblicata con l'accordo di TSR, Inc..

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

LA PROVA

TERRY PHILLIPS

copertina illustrata da Keith Parkinson
interno illustrato da Mark Nelson
tradotto da Elena Colombetta

Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Foglio d'Identità

NOME: Raistlin di Solace

Età: 20 | Classe: Mago

CARATTERISTICHE (9 punti)

Ragionamento	
Agilità	
Presenza di Spirito	

ENERGIA VITALE

6 + ___ = ___ ___

ESPERIENZA 6 ___ ___ ___ ___

INCANTESIMI

Primo Livello

- ☐ Fiamme Digitali
- ☐ Charme
- ☐ Barriera Magica
- ☐ Spinta
- ☐ Comprensione dei Linguaggi
- ☐ Dardi Magici
- ☐ Sonno
- ☐ Disco Levitante

Secondo Livello

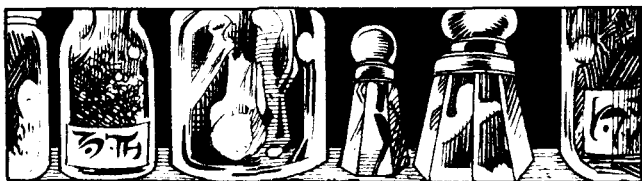
- ☐ Clamori
- ☐ Tenebre in 15'
- ☐ ESP
- ☐ Ragnatela
- ☐ Invisibilità
- ☐ Immagini Speculari
- ☐ Rivelatore di Invisibilità

IL PERSONAGGIO

In questo libro sei Raistlin di Solace, un giovane mago estroso, appassionato e brillante, nato appunto nel villaggio di Solace. Vivi nel mondo di Krynn, popolato da ogni sorta di creature ed esseri bizzarri. A quanto ricordi, hai sempre avuto il dono innato di usare la magia, e ciò ha attirato su di te l'attenzione dei cittadini di Solace: alcuni si aspettano da te grandi cose; altri temono che tu possa portare il villaggio alla perdizione. Ora però tutto ciò deve preoccuparti soltanto marginalmente, in quanto ti accingi ad affrontare la sfida suprema: il viaggio alle Torri dell'Alta Magia, dove ti sottoporrai alla tanto temuta Prova in cui tutti i Maghi devono cimentarsi!

IL GIOCO

Il tuo Raistlin di Solace sarà diverso da qualsiasi altro, poiché sarai tu a crearlo.
All'inizio del libro trovi il **Foglio d'Identità** del personaggio: ti servirà come registro dove annotare il comportamento di Raistlin.

Questa avventura si può giocare più volte, quindi è meglio scrivere a matita sul Foglio d'Identità, o se preferisci puoi ricopiarlo o fotocopiarlo.
Innanzi tutto dovrai stabilire l'identità individuale del personaggio, i suoi punti di forza e le sue debolezze. Sul Foglio d'Identità sono già stati scritti il **nome** del personaggio (Raistlin), l'**età** (20 anni) e la **classe** (Mago).
Prima di completare il foglio, però, sarà necessario capire come funziona il punteggio. Infatti, nel corso dell'avventura, dovrai sempre tenere aggiornate sul Foglio d'Identità tre cose: **Energia Vitale**, **Caratteristiche** ed **Esperienza**.

ENERGIA VITALE

Il tuo personaggio è dotato di una determinata forza, rappresentata dai punti di Energia Vitale (E.V.). Quando il tuo personaggio esaurisce questi punti cessa di esistere, e l'avventura finisce anche se non sei giunto alla fine del testo.
Raistlin perde punti quando non riesce a sconfiggere il nemico con un incantesimo o ad ingannarlo, cosicché l'altro passa al contrattacco. Quando ciò accade, devi sottrarre dall'Energia Vitale il numero di punti indicato.

Si possono perdere punti anche in seguito ad attacchi di sorpresa, o per negligenza, quando non si ha la possibilità di reagire. In tali casi si deve lanciare il dado per stabilire il **danno** subito. Il punteggio ottenuto dovrà essere sottratto da quello dell'Energia Vitale e segnato sul Foglio d'Identità.
Raistlin, appartenendo alla classe dei Maghi - che non ha fama di grande forza - inizia con 6 punti, ma ha due possibilità di alzare questo punteggio.
Getta due volte il dado e somma il numero più alto al punteggio iniziale. Trascrivi la somma nella casella "Energia Vitale" del Foglio d'Identità.
Tieni da conto l'Energia Vitale di Raistlin, ma non esitare a perdere qualche punto se ti sembra che ne valga la pena. Inoltre potrai recuperare i punti in seguito a cure o al riposo. Ricorda tuttavia che non potrai mai superare il punteggio iniziale.

CARATTERISTICHE

Ora puoi passare a determinare le caratteristiche del tuo personaggio. Esse ti permetteranno di aumentare le possibilità di successo, sommando il punteggio ottenuto con il lancio del dado a quello di ogni singola caratteristica.

In questo libro hai a disposizione 9 punti da suddividere a piacere tra le varie caratteristiche, con un'eccezione: Raistlin è un Mago, e perciò il Ragionamento nel suo caso dovrà avere il punteggio più alto o pari a quello di un'altra caratteristica, mentre la Presenza di Spirito dovrà avere il punteggio più basso. Ciascuna caratteristica dovrà comunque avere almeno 1 punto.
Le tre caratteristiche sono: **Ragionamento**, **Agilità** e **Presenza di Spirito**.

Ragionamento
Per un Mago la capacità di ragionamento è la caratteristica più importante, in quanto gli permette di analizzare rapidamente tutti gli aspetti di una situazione, spesso in momenti di grande tensione.
Per usare il Ragionamento, getta un dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio. Se il totale è pari o superiore a quello indicato nel testo, ce l'hai fatta.

Agilità
Questa caratteristica aumenta le possibilità di successo di Raistlin in situazioni che richiedono elasticità, destrezza, velocità, prontezza di riflessi e simili.
Per usarla, lancia un dado e somma il risultato ottenuto al tuo punteggio. Se ottieni un numero pari o maggiore di quello indicato nel testo, l'impresa è riuscita.

Presenza di Spirito
Ti permette di mantenere la calma nei momenti difficili e ti impedisce di farti prendere dal panico. Ti aiuta anche a convincere gli altri ad agire secondo la tua volontà, e quindi ad influenzare le loro decisioni.

Per usarla, lancia un dado e somma il risultato al tuo punteggio. Se il totale è pari o maggiore di quello indicato nel testo, ce l'hai fatta!

ESPERIENZA

Come nella vita reale, l'esperienza aumenta le possibilità di successo in una determinata situazione, perché puoi prevedere come dovrai comportarti.
Il tuo personaggio inizia l'avventura con 6 punti di Esperienza, che potrai impiegare per alzare il punteggio di *qualsiasi* lancio di dadi. Ricorda però che i punti di Esperienza una volta usati non si possono recuperare. In questa avventura ti suggeriamo di conservarli il più a lungo possibile, perché ad un certo punto potresti venir giudicato in base ad essi.
Quando pensi di servirti dei punti di Esperienza, devi decidere quanti ne vuoi impiegare *prima* di lanciare i dadi, e poi devi sommarli al risultato ottenuto, anche se non ti sembrerà soddisfacente.
Cerca di fare buon uso dei punti di Esperienza, tenendoli in serbo per i momenti cruciali.
In questa avventura potranno esserti concessi dei punti supplementari per condurre meglio il gioco.

MAGIA

Il Mago deve memorizzare gli incantesimi che intende formulare in ogni avventura. Per alcuni di essi sono necessarie speciali sostanze magiche, come pelo di pipistrello, code di lucertola e così via.
All'inizio dell'avventura fai pure conto che Raistlin sia preparato ad usare uno qualsiasi degli incantesimi del suo Libro di Magia (paragrafo **10**) e che abbia portato con sé le sostanze magiche necessarie.
Naturalmente deve averle in mano ed essere pronto ad usarle. Ad un certo punto della storia, però, potrebbe perdere le sostanze magiche; nel caso che ciò accada, Raistlin dovrà cercare di recuperare le sostanze necessarie per gli incantesimi che vorrà usare.
Se per caso il tuo personaggio tentasse di formulare un incantesimo che richiede una sostanza magica senza averla con sé, dovrai andare al paragrafo **193**.
Inoltre dovrai passare periodicamente in rassegna gli incantesimi per farne buon uso. All'inizio dell'avventura Raistlin ha già ripassato gli incantesimi, e perciò può usarne uno qualsiasi. Con l'andare del tempo però può darsi che dimentichi le formule e sia costretto a rivederle. Nel testo ti sarà indicato quali incantesimi saranno a disposizione di Raistlin nelle varie occasioni.

GIOCARE SENZA DADI

Se non hai i dadi puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra: apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi.
Quando ti viene detto di lanciarne uno solo, guarda quello di sinistra; quando ti viene detto di lanciarne due, fai la somma di tutti e due.

Ora il tuo personaggio è pronto a iniziare l'avventura: vai al paragrafo **1** e buona fortuna!

"Perché dobbiamo sottoporre costui ad una prova tanto severa?" bisbigliò una voce dagli Inferi.
"Chi oserebbe mettere in discussione gli ordini degli dei?" mormorò Par-Salian in tono impaziente. "Mi hanno chiesto una spada. Ne ho trovato una. Ben lavorata . . . temperata . . . forte".
"E se si spezza?" sibilò la voce dal regno delle ombre.
"Seppelliremo i pezzi".

Dalle cronache di
Astinus di Palanthus
di Krynn.

1

La macchia di luce che brilla in fondo alla valle sembra piccola e insignificante, vista da quell'altezza. È raro vederne in questo territorio, sul versante occidentale delle Montagne di Kharolis. Ma quando la civetta si abbassa silenziosamente, per indagare, la luce diventa sempre più grande finché si rivela qualcosa di insolito per questa regione del mondo di Krynn: un falò.
La civetta plana nella notte senza luna, e i suoi sensi di uccello notturno colgono nuovi particolari della scena: cavalli che si muovono inquieti, una piccola capanna e due creature umane accanto al fuoco. Uno è di corporatura robusta, forte e dotato di buoni muscoli. La civetta non sa che si tratta di un guerriero, per giunta molto vigoroso; infatti non ne ha mai visti prima. Per quanto possa ricordare, creature di quel genere non si sono mai spinte fin lì.
Il suo istinto invece riconosce immediatamente a quale categoria appartiene l'altro. È più piccolo, sottile, non tanto robusto. Ha visto molti suoi simili nella valle, in passato, anche se la parola *mago* per lei non significa nulla.
Ma da quella figura minuta emana una forza indefinibile che la sgomenta, una forza più potente di qualsiasi altra mai avvertita in precedenza. La civetta riesce a leggerla chiaramente, come in una pergamena alla luce del giorno.
L'uccello inquieto si allontana nel silenzio notturno, per continuare la sua caccia sulle cime coperte di boschi al di là della valle. Vai al **94**.

2

Sotto il sole del primo pomeriggio stai percorrendo la strada tortuosa che porta a Verdin; una volta pas-

sate le colline, la strada sale ripida lungo il declivio che porta alla città. Sei stanco e accaldato, per il lungo e faticoso cammino, e ti avvicini alle mura pregustando la loro fresca ombra. La città ti sembra più piccola di quanto pensassi: noti che le mura e la porta hanno un aspetto piuttosto scalcinato, i campi sono incolti e il bestiame è afflitto da varie malattie.
Le guardie davanti alla porta della città indossano la più misera livrea che tu abbia mai visto, e i pochi bambini che scorazzano in giro sono sporchi e affamati. Evidentemente qui per lungo tempo non sono state soddisfatte neppure le necessità primarie.
Giunto alla porta senti che in città si sta svolgendo una sorta di festa. Le mura del castello e di altri edifici sono pavesate di vivaci decorazioni di ogni sorta, e dai parapetti echeggia una musica che si spande al di là delle mura. Lo spirito festaiolo ha contagiato anche le guardie, che ti lasciano avvicinare senza nemmeno chiederti chi sei e il motivo della tua venuta in città. Anzi l'allegria, con l'aiuto di notevoli quantità di vino, ha sciolto la lingua ai soldati.
«Un brindisi al nosctro nuovo chierico!» farfuglia il capitano delle guardie barcollando e sollevando il boccale di vino, subito imitato dai compagni.
«È davvero un grand'uomo» continua. «Ci ha portato la scperanza nella rovina e nella discperazione, con il messciaggio dei nuovi dei. Sciotto la sciua guida ci at-hic!-tende una lunga proscperità!»
«Ditemi» chiedi, memore dei molti falsi chierici che hai visto a Krynn dai tempi del Cataclisma, «questo chierico ha un nome?»
«Naturalmente» sbotta una delle. guardie. «Tutti hanno un nome, no? Sci chiama . . . er, Verimard . . . er, no, Verdimnard . . . no, Verminaard! Scì, proprio coscì! Difficile da pronunciare, ma non importa. È

qui per -hic!- scialvarci! Alla sciua scialute!»
Mentre le guardie si apprestano ad un nuovo brindisi sollevando i boccali, oltrepassi la porta ed entri in città. È facile capire perché gli abitanti accettino qualsiasi illusione di tempi migliori; lo squallore delle strade e le patetiche condizioni dei cittadini ti ricordano vagamente un'esperienza precedente.
Tuttavia si vedono dappertutto manifestazioni di gaudio. Le strade sono piene di gente che balla e canta.
Tu però non ti lasci coinvolgere dall'atmosfera di festa, e mediti su cosa ti ha detto la guardia sul nuovo chierico e i suoi "nuovi dei". Ricordi i tempi in cui insieme a Caramon, Tanis Half-Elven e gli altri amici percorrevate la campagna per rimediare ai danni causati da questi individui, proclamatisi emissari dei nuovi dei. E mentre ti avvicini alla piazza, dubbi fastidiosi continuano ad affacciarsi alla tua mente.
Sono già stato in questa città, potrei giurarci! Come mai conosco questo luogo e perché esso rientra nella mia Prova? ti chiedi. Proprio in questo momento i tuoi pensieri vengono interrotti da un grido proveniente da qualche parte davanti a te, nei dintorni della piazza. «Arriva! Arriva!» strilla qualcuno, e la folla si precipita in quella direzione, trascinandoti con sé. Vai al **110**.

3

Non hai mai visto niente muoversi tanto in fretta. Non hai nemmeno iniziato l'incantesimo che il Drow solleva la mano, impugnando una piccola balestra: in un lampo il dardo sfreccia attraverso la caverna, diretto al tuo cuore.
Ti getti di lato, tentando di scansarlo. Il dardo manca il bersaglio, ma ti trafigge una spalla con tanta

forza da farti sbattere contro la parete. In pochi istanti ti senti prendere da uno strano torpore. Il dardo era drogato! Vai al **157**.

4

Puoi quasi sentire l'incantesimo del Sonno avvolgere il capo degli Uomini Drago. Lo osservi con i nervi tesi, sperando che l'incantesimo abbia l'effetto desiderato.
All'improvviso il capo inizia a sbattere le palpebre; la testa gli ciondola e alla fine gli ricade sul petto. Poi gli cedono le ginocchia, e così cade nella pentola degli Gnomi. Gli altri due Uomini Drago, allarmati dal rumore della mazza contro la pentola, alzano lo sguardo appena in tempo per vedere le zampe del compagno sparire nel pozzo aperto nel pavimento, mentre la pentola inizia a scendere. Con un urlo attraversano di corsa la sala e si precipitano anch'essi nell'apertura, nel tentativo di salvare il loro comandante.
All'improvviso ti senti molto strano. Alzi gli occhi e vedi le pareti della stanza brillare di una strana luce iridescente, come se fosse all'opera una potente magia! Vai al **123**.

5

La nebbia si alza rivelando un'ampia radura, larga una quindicina di metri, alla cui estremità si trova una figura che pare quella di un uomo.
Lo sconosciuto è avvolto in un pesante mantello, rosso come il tuo, e sembra della tua stessa statura. Tiene la testa leggermente inclinata, cosicché il cappuccio gli copre il viso, mentre le voluminose pieghe delle maniche gli nascondono le mani.

I tuoi sensi di Mago ti avvertono che non si tratta di un essere qualsiasi. Intorno a lui si spande una luce fioca che illumina debolmente la nebbia. Inoltre non sei del tutto sicuro che sia reale. Sembra quasi trasparente, e comprendi che il freddo che avverti da qualche minuto emana da quell'essere.
Ti fai coraggio e ti rivolgi allo straniero, tentando di infondere alle tue parole un tono rispettoso per l'innegabile forza che sprigiona dalla sua persona.
«Salve, onorevole straniero!» gridi. «Il mio nome è Raistlin. Sono stato convocato dal Grande Mago Par-Salian per affrontare la Prova nelle Torri dell'Alta Magia. Questo guerriero è mio fratello Caramon. Siamo entrambi molto onorati dalla tua presenza e ti chiediamo un favore. Vorremmo sapere se sei stato mandato a farci da guida alle illustri Torri».
La figura incappucciata resta immobile, senza dare risposta.
«Ehi, miserabile!» tuona Caramon, riuscendo finalmente a trattenere il cavallo. «Se ti hanno mandato per farci da guida, muoviti e obbedisci. Altrimenti, fatti da parte, e quelle Torri le troveremo da soli!»
Le parole imprudenti di tuo fratello ti fanno sussultare. Furioso, ti giri di scatto verso di lui: «Caramon, idiota!» sussurri. «Quando imparerai a badare agli affari tuoi? Questa faccenda riguarda me, e sarò io ad occuparmene».
La tua ramanzina è interrotta da una voce cupa e tetra, pervasa di morte, che taglia l'aria nebbiosa e si insinua nella tua mente. Ti volti e vedi l'uomo incappucciato avanzare verso di te. Si ferma a metà strada e solleva leggermente il capo. Il suo volto resta nascosto dal cappuccio.
«Sono stato mandato a fare da guida a colui che dovrà affrontare la Prova» dice, «ma tutto ciò che trovo

è uno sciocco fanfarone, accompagnato da un ragazzino avvolto in un mantello. Di certo non vorrai affrontare la Prova con le tue deboli forze?» chiede, rivolgendosi direttamente a te. «È uno scherzo, vero?» Sei troppo stupito per replicare. Poi con la coda dell'occhio, intravedi un vago movimento: dai una rapida occhiata a Caramon, che sta estraendo la spada. Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Se il totale è 6 o più, vai al **9**. Se è meno di 6, vai al **124**.

6

Il pasto lasciato in serbo per te è squisito, e ancor più gratificante è il bigliettino che lo accompagna.

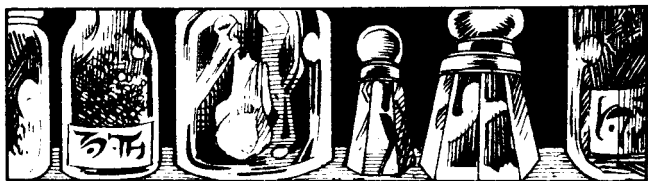
> *Congratulazioni! Ancora una volta sei riuscito a tornare sano e salvo. Goditi il cibo e ritempra le forze con il riposo, perché la prossima fase della tua Prova sarà più difficile delle due precedenti messe assieme. Prendi pure qualsiasi sostanza magica possa servirti per gli incantesimi, ma non più di quattro. Scegli con saggezza.*

Dopo aver mangiato a sazietà esamini gli scaffali per rifornire la tua scorta di sostanze magiche, ma ti accorgi ben presto che le cose non sono come le avevi lasciate. Con tua grande sorpresa, trovi alcune bottiglie aperte. Altre sono rotte o rovesciate, e svuotate del loro contenuto. Compili l'inventario di ciò che è rimasto:

talco
bitume
sangue secco
fosforo
polvere d'argento
polvere di diamanti
fuliggine
radice di liquirizia

radice di mandragora
pece liquida
cuori di gallina
guano di pipistrello e
pallottole di zolfo

lingue di serpente
ciglia nella gomma arabica
pezzi di cera

Ti guardi cautamente intorno. *Qualcuno è stato qui in mia assenza. Forse che anche qualcun altro ha accesso a questa stanza? Non potrebbe darsi che un altro Mago si stia sottoponendo alla Prova assieme a me?* Concludi che è meglio lasciare queste domande ad un altro momento. Ora devi soltanto pensare a scegliere le sostanze magiche.
Annota quelle che hai scelto sul Foglio d'Identità. Assicurati che siano quattro in tutto. Ricorda, per fare un incantesimo è molto importante avere la sostanza giusta.
Non sceglierle subito tutte. Dopo averne prese alcune, getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 7 o più, vai al **91**. Se è meno di 7, scegli il resto delle sostanze e vai al **78**.

7

Non è soltanto la strana immagine del furfante a sparire; lo stesso accade anche all'intera città. I grandi alberi di vallonea scompaiono nell'aria rarefatta e ti ritrovi da solo al bivio. Il cartello con l'indicazione per Verdin si trova allo stesso punto di prima.

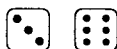
Rimani a lato della strada, provando un senso di calore. Sei arrivato a buon punto nella Prova, e fin qui te la sei cavata piuttosto bene; mentre ti avvii verso Verdin, ti metti quasi a fischiettare.
Aggiungi 2 al punteggio dell'Esperienza e vai al **2**.

8

Non c'è bisogno di riflettere molto sull'offerta del Grande Mago. Ti sta a cuore soltanto superare la Prova, e saresti disposto a pagare qualsiasi prezzo.
«O Grande» rispondi in tono rispettoso, «sono il tuo umile servo. Accetto la tua generosa offerta». *Inoltre,* pensi in fretta, *verrà il momento in cui questo scambio tornerà a mio vantaggio, e allora la vedremo!*
Fistandantalus ridacchia allegramente. «Ben detto, giovane mago. Il patto è concluso. E ora passiamo all'aiuto che ti ho promesso. Ho due doni per te. Prima di tutto» dice con un cenno della mano, «ti fornirò una serie completa di sostanze magiche. Le troverai nel tuo mantello. Nell'ultima fase della Prova potrai usare qualsiasi incantesimo tu sia in grado di formulare. E ora, prendi questo». Fruga nel mantello e ne estrae una pergamena. «In questa pergamena è contenuta la formula della Luce Perenne, che ti sarà davve-

ro indispensabile nella fase finale della tua Prova. Usala saggiamente. Capirai da solo quando sarà il momento di farlo».
Mentre infili il rotolo nella cintura, Fistandantalus ti guarda con aria di approvazione. Infine pronuncia queste parole: «Ora vai. Fai buon uso dei miei doni. E ricorda, insieme possiamo conquistare qualsiasi cosa, anche il mondo!»
Fa un gesto arcano e svanisce, e anche la stanza scompare. Vai al **120**.

9

Mentre guardi Caramon sguainare la spada, un pensiero ti fa ribollire il sangue. *Crede di difendere il mio onore*, ti dici infuriato.
L'intrusione di Caramon e gli insulti della guida sono veramente troppo. L'ira ti monta alla testa e spazza via tutte le altre considerazioni.
«Caramon, metti via la spada e fatti da parte!» ordini in tono gelido. «Sbrigherò questa faccenda senza il tuo aiuto». Lo scosti bruscamente e ti dirigi con passo sicuro verso chi ha osato offenderti.
«Sono io colui che intende affrontare la Prova!» gridi. «Dimmi qual è la tua missione nei miei confronti e poi vattene. Abbiamo intrapreso un lungo viaggio e non abbiamo né il tempo né la voglia di discutere con un volgare subalterno di umili natali!»

Alle tue parole sprezzanti, la figura si irrigidisce. «Sei spavaldo» ribatte, «ma mi avevano avvertito. Fin qui va bene. Ma sei anche arrogante! Hai molto da imparare, giovane Mago, soprattutto per quel che riguarda il rispetto verso i tuoi superiori. Molto bene, dunque. Il mio compito, per quanto ti concerne, non richiederà molto tempo».
Lo guardi estrarre una mano dalla manica e sollevarla, mentre avanza verso di te. Sei travolto anima e corpo dalla feroce violenza dell'incantesimo. Nonostante sia molto potente, riesci a rimanere in piedi. Vedi Caramon saltar giù da cavallo e brandire la spada, mettendosi fra te e la figura avvolta nel mantello che avanza. Sai bene che cosa farà tuo fratello se gli si presenterà l'occasione. Sarebbe una catastrofe, perché ora hai capito chi è il vostro avversario. Hai solo pochi secondi per decidere cosa fare, prima che sia troppo tardi.
Se vuoi dire a Caramon di non immischiarsi e vuoi lasciare che lo spettro ti si avvicini, vai al **156**. Se decidi di permettere a Caramon di affrontarlo, vai al **49**. Se decidi di formulare un incantesimo contro lo spettro, vai all'**88**. Se pensi che sia meglio fuggire, vai al **22**.

10

IL LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Quelli che seguono sono gli incantesimi più importanti riportati nel Libro degli Incantesimi, e perciò sono i soli di cui Raistlin possa servirsi, a meno che qualche altra fonte non gliene fornisca di nuovi. Questa evenienza ti verrà indicata nel testo. La descrizione degli incantesimi deve essere interpretata come segue:

nome dell'incantesimo; tipo (offensivo (O), difensivo (D), misto (M)); effetti dell'incantesimo; area o raggio d'azione; numero massimo di oggetti o creature influenzabili dall'incantesimo; eventuali sostanze necessarie all'esecuzione; NA significa "non adatto".

INCANTESIMI DI PRIMO LIVELLO

Fiamme Digitali: O; dalle mani tese del mago si sprigiona un ventaglio di fiamme; 1 metro di distanza; al massimo 3; nessuna sostanza.
Charme: O; la creatura preda dell'incantesimo crede che il mago sia un amico fidato da proteggere e difendere; 35 metri; al massimo 1; nessuna sostanza.
Comprensione dei linguaggi: M, D; il mago può leggere o comprendere qualsiasi linguaggio scritto o parlato; tocco; 1 oggetto o creatura; un pizzico di fuliggine e qualche grano di sale.
Barriera Magica: D; per effetto di magia sbarra porte, portali e cancelli; 2 metri o 25 metri quadrati; 1 porta, portale o cancello; nessuna sostanza.
Dardi Magici: O; dardi magici partono dalle mani del mago; 30 metri; al massimo 2; non è necessaria alcuna sostanza.
Spinta: O; una forza invisibile colpisce qualsiasi oggetto il mago indichi; 14 metri; al massimo 1 oggetto o creatura; 1 pizzico di polvere di ottone.
Sonno: O; fa addormentare una o più creature; 18 metri o un'area circolare di 9 metri di diametro; al massimo 8; un pizzico di sabbia fine, petali di rosa o un grillo vivo.
Disco Levitante: M; il mago crea un'area circolare priva di gravità a 1 metro dal suolo; area circolare del diametro di 6 metri o di 1 metro; al massimo 2; una goccia di mercurio.

INCANTESIMI DI SECONDO LIVELLO

Clamori: D; il mago suscita un gran frastuono, simile a quello provocato da un gruppo di persone; udibile nel raggio di 30 metri; qualsiasi numero; un bioccolo di lana o un pezzetto di cera.
Tenebre in 15': D od O; l'area colpita sprofonda in un'oscurità totale e impenetrabile; 9 metri di diametro; al massimo 8-12; una goccia di pece o un pezzo di carbone.
ESP (Percezione Extra Sensoriale): D; il mago legge i pensieri di qualsiasi creatura si trovi nei dintorni; 5 metri; 1 creatura per volta; 1 pezzo di rame.
Invisibilità: D; fa svanire l'interessato, rendendolo invisibile agli occhi altrui; tocco; al massimo 1; un ciglio avvolto nella gomma arabica.
Immagini Speculari: D; crea 4 immagini perfette del mago, disposte in circolo; area circolare di 4 metri; NA; nessuna sostanza.
Ragnatela: O; crea una massa di fili di ragnatela robusti e appiccicosi; 6 metri o 25 metri cubi davanti al mago; al massimo 8-12; un pezzetto di ragnatela.
Rivelatore di Invisibilità: D; permette di scoprire un avversario invisibile; 10 m; al massimo 1; talco e polvere d'argento.

TAVOLA DEGLI INCANTESIMI

Quando sei pronto a formulare un incantesimo, scorri la riga su cui si trova quello che hai scelto finché non incontri la colonna che porta il numero del paragrafo che stai leggendo. Nel punto d'incontro tra la riga e la colonna troverai un numero: è quello del paragrafo a cui devi andare per continuare la storia. Assicurati di seguire le eventuali istruzioni contenute nelle varie voci e di avere le sostanze necessarie a formulare l'incantesimo, se sono richieste.

	100	52	119	197	160	202	20	129 115
Clamori * (lana o cera)	116	121	38	39	193	53	53	83
Fiamme Digitali	171	133	38	136	187	225	225	83
Charme	116	198	38	136	187	31	98	83
Comprensione dei Linguaggi * (fuliggine e sale)	116	121	38	33	209	193	193	83
Tenebre in 15' * (pece o carbone)	116	121	38	39	213	183	183	83
Rivelatore di Invisibilità * (talco e polvere d'argento)	116	121	38	33	193	225	225	83
ESP * (un pezzo di rame)	116	121	38	39	187	193	193	83
Barriera Magica	116	177	38	33	217	225	225	83
Invisibilità * (un ciglio nella gomma arabica)	116	121	38	39	44	225	225	126
Dardi Magici	28	127	38	136	187	86	172	40
Immagini Speculari	68	177	38	39	190	225	225	184
Spinta * (polvere d'ottone)	116	121	38	136	193	105	71	83
Sonno * (sabbia, petali di rosa, grillo)	90	121	38	148	187	77	111	83
Disco Levitante * (mercurio)	116	121	38	33	187	193	193	83
Ragnatela * (ragnatela)	116	121	38	39	187	128	218	174

* Se cerchi di formulare un incantesimo contrassegnato da (*) senza avere le sostanze necessarie, vai direttamente al **193**.

11

Riesci a frenare il cavallo proprio di fronte alla figura che blocca il grande cancello. Facendo appello a tutta la tua forza di volontà per controllare l'animale e il tuo cuore in tumulto, ti rivolgi al guardiano. Le tue parole sono taglienti ed è impossibile non avvertire l'ira che le pervade.
«Sono io il mago, Raistlin» dichiari in tono sprezzante. «Sono stato chiamato ad affrontare la Prova agli ordini di Par-Salian, il Grande in persona. Ma se è questo il modo in cui vengono trattati gli ospiti alle Torri, forse dimenticherò l'invito. Questo gioco mi sta stancando!»
Quasi quasi ti aspetti che il potente Messaggero ti distrugga all'istante. Ma non te ne importa nulla. Il fatto che questo essere ti sfidi per la seconda volta ti infastidisce.
La figura incappucciata dà una rapida occhiata nella tua direzione. Poi, con tua grande sorpresa, getta indietro la testa e scoppia in una cupa risata di gola.
«Ben detto, giovanotto. Sempre impetuoso. Ma comprendo la tua impazienza. Spero soltanto che non metta a repentaglio la tua vita, una volta iniziata la Prova. Procedi!»
Si scosta, facendoti cenno di entrare. Aggiungi 1 al punteggio dell'Esperienza e vai al **147**.

12

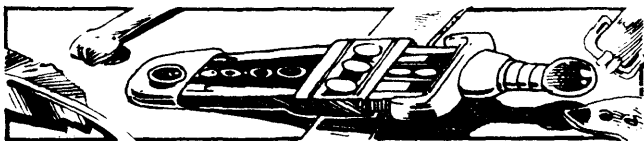
Alte fiamme ti avvolgono, e il tuo mantello prende immediatamente fuoco trasformandoti in una torcia umana. Senti le carni screpolarsi, spaccarsi, carbonizzarsi, i capelli bruciacchiati crepitare. L'intenso calore ti brucia i polmoni che ti si afflosciano nel petto, e alla fine crolli al suolo, ridotto ad un nera massa informe.

Resti cosciente tanto da vedere il tuo avversario in piedi accanto a te. In preda ad una straziante agonia, comprendi che ce l'avevi quasi fatta.
La voce cupa di Fistandantalus si insinua nella tua mente. «Tante promesse e poca saggezza» sussurra. «Molto dipendeva da te, Raistlin, ma non hai voluto capire. Ora non servi più a nessuno!» Tutto piomba nel silenzio e non senti più la voce.
Se solo fossi stato un po' più saggio, o un po' più rapido . . . se solo fossi . . . se solo . . . se . . .
Vai al **18**.

13

Il capo della banda non riesce a reggere il tuo sguardo sicuro. Guarda nervosamente ora l'uno, ora l'altro dei suoi compagni, come se aspettasse che fossero loro a fare la prima mossa. Ma quelli, a loro volta, sembrano attendere un suo ordine. Ti appare chiaro che le tue parole hanno tolto loro un po' della loro baldanza.
Il capo abbassa lentamente gli occhi e getta la mazza nel sottobosco a lato della strada.
«Beh, ritengo che sia passato parecchio tempo da quando ci hai giocato quello scherzetto» mormora a mezza voce. «Penso di essere cresciuto abbastanza da perdonare e dimenticare, no? Che ne dite, ragazzi? Lasciamo perdere, per questa volta?»
I suoi compagni si affrettano ad assentire e scompaiono rapidi tra gli alberi. Ben presto rimane soltanto il loro capo; non appena i suoi compagni si sono allontanati, si raddrizza e volge lo sguardo verso di te. Stupito, vedi un ampio sorriso apparire sul suo volto. Vai al **214**.

14

Il terrore della morte sembra dominare i tuoi pensieri, distruggendo totalmente la tua sicurezza. Alla fine decidi di trattenere il cavallo.
«No» sussurri, «non proseguiremo. Hai ragione, Caramon. La strada che porta alle Torri non può passare per questa sinistra foresta. Dev'esserci un'altra via. Gireremo intorno a questo bosco o seguiremo altri sentieri finché non troveremo le Torri. Sono sicuro che in questa foresta dimenticata dagli dei andremmo soltanto incontro alla morte».
Senza preavviso però la foresta svanisce gradualmente sotto i tuoi occhi pieni di meraviglia: sembra dissolversi nella nebbia che la avvolge. Ben presto davanti a te si estende una valle erbosa, dove il vento sussurra dolcemente tra l'erba. All'improvviso si ode una voce nell'aria. La riconosci per quella del Maestro, Par-Salian. Vai al **210**.

15

Le pietre sono fredde e dure sotto la tua schiena. *Strano,* pensi, *non pensavo che si potessero provare tali sensazioni da morti.* Ti esamini altre parti del corpo: le lesioni subite dovrebbero provocarti dolori insopportabili, ma stranamente non senti molto male.
Non è poi così strano, pensi. *Sei morto, ricordi? I morti non provano nulla.*
Ma allora perché mi duole la schiena? si chiede la parte più razionale del tuo cervello. *E da dove viene*

quella luce? Giri la testa verso sinistra e vedi un raggio di luce calare da un'altezza sconosciuta, formando un cerchio luminoso all'altra estremità della sala in cui ti trovi. Al centro del cerchio c'è un trono e sul trono siede un uomo, avviluppato in un pesante mantello nero. Quando ti alzi in piedi, ti rivolge la parola.
«Bentornato» dice, con una voce roca e cavernosa che sembra echeggiare da una lunga galleria.
«B-bentornato?» balbetti. «Intendi dire che ero . . .»
«Sì, sì» ti interrompe con una certa impazienza, «eri morto. Ma mi sei troppo prezioso per perderti proprio adesso, così ho deciso di modificare un pochino le regole per tenerti con noi. Mi sembrava un peccato che tu dovessi arrivare così lontano solo per cadere vittima di un banale errore di calcolo».
«Ma . . . ma come può essere?» chiedi. «Pensavo che la Prova richiedesse . . .»
«Non preoccuparti della Prova» dice lentamente la figura sul trono. «Sono io il Primo Ideatore della tua Prova e penso che tutto ciò sia necessario. Sono Fistandantalus e ora dovrai sottoporti al mio giudizio!»
Vai al **163**.

16

Qualcosa nell'indovinello ti colpisce. *Tutto ciò è reale,* ti chiedi, *o si tratta di pura illusione?*
Una volta di più gli anni di studio alla Scuola di Magia dimostrano tutta la loro validità. Di fatto è un'illusione, ma un'illusione che potrebbe essere

mortale. Comprendi che Par-Salian e i suoi colleghi morti da tempo stanno facendo sul serio.
Mentre il suolo si avvicina a velocità vertiginosa, chiudi gli occhi e ti concentri: sgombri la tua mente da qualsiasi pensiero che non sia quello di essere sul terreno solido. Vai al **141**.

17

Davanti a te si trova la porta con il triangolo nero. È fatta di un metallo che hai visto di rado a Krynn; sembra di liscio acciaio brunito. Questa porta varrebbe una fortuna, se riuscissi a portarla fuori dalle Torri!
Torna alla realtà! ti rimproveri. Hai da pensare a cose ben più importanti del prezzo dell'acciaio a Krynn.
Afferri la maniglia e la abbassi cautamente; cede con uno scatto soffocato, ma la porta non si apre. In verità non accade nulla . . . per il momento.
Ma quando tenti di lasciar andare la maniglia, ti accorgi che non riesci a staccare la mano. E quel che è peggio, la maniglia sta diventando molto fredda, anzi, gelida. Lotti per liberarti mentre il freddo ti congela la mano, incrostandola di ghiaccio, e si diffonde lungo il braccio fino al petto. Continui a tirare e a dare strattoni, nella frenesia di liberarti: alla fine estrai il pugnale, deciso a tagliarti la mano, se fosse necessario, ma è troppo tardi. Il gelo si spande nel torace e raggiunge il cuore, imprigionandolo lentamente fino ad arrestarne il battito. Crolli al suolo mentre nella tua mente si fa strada un ultimo pensiero: *No! Non può essere! Non può essere la fine, non così! Come posso essere stato tanto . . .*
Vai al **18**.

18

La sala interna di Par-Salian è silenziosa, come se anche le antiche pietre delle pareti attendessero l'arrivo di qualcuno.
All'improvviso il silenzio è rotto da uno scalpiccio, accompagnato dal rumore metallico di un'armatura. Dalla porta entra un giovane guerriero molto alto. Aspettava con impazienza questo momento, e infatti avanza con aria ansiosa.
Il Grande Mago, seduto in trono, guarda il guerriero avvicinarsi, gli dispiace dover dare a Caramon notizie tanto tristi. Quando il giovane raggiunge finalmente il trono, un'espressione spaventata si dipinge sul suo volto.
«S-sono venuto appena mi hai convocato, signore» balbetta Caramon. Il terrore lo prende allo stomaco, facendogli tremare la voce, solitamente ferma. «Che nuove ci sono di mio fratello? Ha portato a termine la Prova? Quando potrò vederlo?»
Per un tempo che sembra eterno il Mago fissa un involto di stoffa rossa che ha in grembo. Alla fine alza lo sguardo sul giovane guerriero. *Meglio non dargli modo di illudersi,* pensa con tristezza.
«Non voglio tergiversare troppo, Caramon. Tuo fratello non tornerà a casa con te. Ha fallito. Dovrai portare con te ciò che è rimasto di lui. Ti faccio le mie condoglianze, per quel che possono valere. Cerca di capire che, per ragioni private, siamo addolorati quanto te per questa perdita». Detto ciò, depone l'involto ai piedi del trono.
Caramon tende le mani tremanti per prendere il fagottino rosso del mantello di Raistlin, portandoselo poi al petto e stringendolo forte. Quindi cade in ginocchio, scosso dai singhiozzi, dondolandosi avanti e indietro e cullando i resti mortali del fratello come

se fossero un neonato. Alla fine si rialza faticosamente in piedi e fa per andarsene.
Quel triste spettacolo è troppo anche per il vecchio Mago: con gli occhi pieni di lacrime, manda un incantesimo consolatore sul guerriero che si allontana, un balsamo che gli permetterà di continuare a vivere portando nel cuore il ricordo del fratello.
Ma quando Caramon lascia la sala, dalla sua anima dilaniata dal dolore si leva un lamento straziante che echeggia a lungo nelle Torri dell'Alta Magia.
Quel grido disperato scuote profondamente il venerando Mago. Poco dopo la voce degli inferi gli rivolge ancora una volta la parola. Se qualcun altro avesse potuto udire quella voce, avrebbe avvertito in essa una nota di terrore.
«A quanto pare la nostra "spada" si è spezzata» sussurra. «E adesso?»
Par-Salian siede, riflettendo in silenzio per alcuni istanti. Tante cose dipendevano dal giovane mago. Tante cose avrebbero dovuto già essere portate a compimento. Forse troppe, in così poco tempo. Alla fine trae un profondo respiro e risponde alla voce senza corpo.
«Dovremo cercarne un altro» dice sottovoce. «Speriamo ardentemente di trovarlo prima che il mondo intero venga distrutto!»

19

Capisci che la tua abilità sta per essere sottoposta alla prova estrema. L'incantesimo delle Tenebre lanciato dal Drow immerge la stanza in una fitta oscurità, e sai che lui è in grado di sopraffarti al buio, grazie ai suoi poteri; ma la tua salvezza è nelle tue mani.

Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 10 o più, aggiungendo eventualmente punti di Esperienza, vai al **129**. Se è meno di 10, vai all'**89**.

20

Se voglio salvare la vita allo Gnomo, pensi, *dovrò prima attaccare quello che maneggia la frusta e il suo compagno. Poi penserò al capo.*
Pronunci rapidamente parole arcane a te familiari. Senti le forze magiche vibrare nel tuo corpo, tenute a freno dalla volontà ma pronte a scatenarsi.
Vai al **10**. Segui la riga dell'incantesimo di cui vuoi servirti, fino ad incontrare la colonna che porta il numero di questo paragrafo. Continua l'avventura passando al paragrafo indicato nel punto d'incontro tra la riga e la colonna.

21

Quando alzi lo sguardo sul maestoso animale che si trova davanti a te, resti a bocca aperta per lo stupore. Ha il pelo dell'oro più puro e lucente, mentre la criniera e la barba sono di una tonalità più cupa. Dalla fronte gli spunta un unico corno a spirale, anch'esso d'oro, come gli zoccoli, ma contraddistinto da una luminosa sfumatura rosata.
L'animale sembra brillare di luce propria. Ti guarda con imperscrutabili occhi violetti, pieni di intelligenza e di saggezza.
Si tratta del leggendario Ki-rin, una creatura mitica.
«Sì, sono proprio ciò che pensi» dice, e la sua voce ti risuona nelle orecchie, accompagnata da un tintinnio di campanelli. «Sono stato io a portarti qui. Sei stato fortunato a sopravvivere ai tuoi primi incontri. Note-

rai che le tue ferite sono state curate, anche se non hai ripreso completamente le forze. È questa la ragione per cui ti trovi qui: per riposare e prepararti il meglio possibile alla prossima fase della Prova».
Sopra pensiero ti passi le mani sul corpo, notando che il dolore dovuto alle ferite subite il primo giorno della Prova è diminuito. Aggiungi 3 al punteggio dell'Energia Vitale.
Ma ora quella creatura parla della prossima fase, e non sei sicuro di essere pronto ad affrontarla.
I tuoi pensieri sono interrotti a metà da un dubbio improvviso, che ti fa contrarre lo stomaco per il terrore. Mentre la sensazione si fa strada in te, prendi a rovistare freneticamente nel mantello: frughi nelle tasche e nelle borse che vi sono nascoste, alla ricerca delle familiari protuberanze che indicano la presenza delle sostanze magiche.
Sparite! Tutte le tue preziose sostanze magiche sono scomparse! Vai al **65**.

22

Un terrore indicibile si impadronisce del tuo corpo e della tua mente. Non riesci ad impedirlo. Pensieri confusi ti si accavallano selvaggiamente nel cervello e annullano qualsiasi parvenza di autocontrollo.
Come può essere? pensi, in preda all'agitazione. *Siamo stati invitati! Non siamo più ben accetti? Sono forse stato troppo arrogante? Forse Caramon non doveva venire, dopotutto. No, non è questo. Non è colpa sua. La colpa è mia. Non sono degno di essere qui!*
Ti volti e corri più in fretta che puoi, ma inciampi in una radice seminascosta e finisci a terra lungo disteso. Singhiozzi di rabbia e di frustrazione ti scuotono, e piangi fino a non avere più lacrime, disteso a terra, dimentico di tutto, come un mucchio di stracci

sul sentiero avvolto nella bruma. Dopo qualche minuto senti il tonfo degli zoccoli di un cavallo. Il rumore cessa a pochi passi da te e la voce di Caramon penetra nelle nebbie che avvolgono la tua mente. Il terrore lo rende frenetico, e riesci a malapena a capire quello che dice.

«Raistlin!... Raistlin, sono io, Caramon» sussurra concitatamente. «Ti prego, Raistlin, rispondimi. Devi alzarti, dobbiamo andarcene da qui! Per favore, Raistlin! Dammi ascolto, alzati!»

Lentamente ti metti seduto. Tuo fratello si lascia cadere vicino a te.

«Raistlin» balbetta, «l'uomo incappucciato... s-si è fermato non appena ti sei messo a correre. È rimasto lì, a ridere di te. Ho tentato di fermarlo, ma ha sollevato di nuovo la mano, immobilizzandomi sul posto. Non riuscivo a muovermi, Raistlin, qualunque cosa facessi. Non ho mai avuto tanta paura. Non potevo far nulla!»

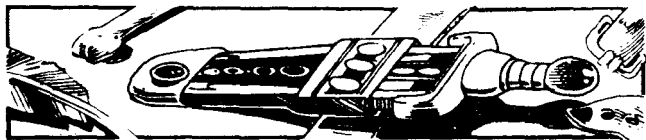
Si ferma per riprendere il controllo dei nervi, poi continua: «Mi ha osservato per un po', scuotendo la testa. Poi mi ha detto che dovevo darti un messaggio. Mi ha ordinato di ripeterlo esattamente, parola per parola. Mi ha detto che avresti capito perché dovevo essere io a comunicartelo».

A questo punto si interrompe, e tu alzi lo sguardo su di lui. Con gli occhi fissi alla nebbia, tuo fratello pronuncia meccanicamente il messaggio affidatogli per magia. Vai al **143**.

23

Osservi la folla silenziosa, aspettando qualche risposta alle tue accuse.

Questa arriva fulminea. La folla si scatena unanime, accalcandosi contro la piattaforma, e diverse persone

si arrampicano afferrandoti rudemente per le braccia. Poi ti trascinano nel luogo in cui Verminaard ti aspetta.
«Che dobbiamo fare di questo miscredente?» grida uno di quelli che ti ha catturato. «I nuovi dei non permettono che gli eretici se la cavino senza essere puniti!»
«Naturalmente no!» replica Verminaard con un ghigno. «Questo eretico rappresenta una macchia nella comunità dei fedeli. Gli dei si placheranno soltanto se la macchia verrà eliminata... *col fuoco*! Legatelo all'altare!»
La folla esprime la sua approvazione con un boato: ti legano all'altare e della legna viene accatastata ai tuoi piedi. Verminaard, con un torvo sorriso sul volto, appicca il fuoco e le fiamme si levano subito alte. In pochi secondi le tue vesti bruciano e il fuoco ti ustiona la pelle, provocandoti un dolore atroce.
Dai un ultimo sguardo alla folla. Sembrano animali, intenti ad osservare in una sorta di insana estasi il tuo corpo che si raggrinzisce tra le fiamme. Il dolore è insopportabile, ma ancor di più lo è il senso di frustrazione conseguente al tuo fallimento. Sei caduto in trappola perché non hai imparato nulla dalle passate esperienze. Ora pagherai un prezzo altissimo per questo errore.
Dalle tue labbra prorompe un grido d'angoscia, al quale fa seguito l'urlo di trionfo della folla. L'ultima cosa che odi è la risata chioccia e trionfante di Verminaard. Vai al **18**.

Bene, pensi, *non avrebbe senso tornare indietro. Vediamo cosa trovo più avanti.*
Avanzi guardingo lungo la galleria, che continua in curva, e dopo la svolta intravedi un'ampia sala. Dal pavimento cosparso di sabbia spunta un paletto sottile quanto un arboscello, da cui parte una catenella d'oro; questa continua verso un lato della stanza che però non riesci a vedere dal punto in cui ti trovi. Sulla parete opposta a quella a cui conduce la catenella, si apre un'altra galleria.
Ad un tratto vedi qualcosa muoversi: è un'ombra di dimensioni spaventose che si sposta lungo la parete all'altra estremità. L'ombra solleva il capo e agita i pugni nell'aria; poi senti un altro potente ruggito.
Facendo appello a tutta la tua forza di volontà procedi lungo la galleria, ma all'improvviso urti contro una specie di barriera invisibile. Con cautela vi fai scorrere sopra la mano e noti una serie di cardini sulla parete di fronte. Sembra che la strada sia bloccata da una porta fatta di un robusto materiale trasparente.
All'improvviso senti un tuffo al cuore. *La porta si apre verso l'esterno,* ti dici. *Qualsiasi cosa si trovi lì dentro, può raggiungermi!*
In quel preciso momento, l'ombra si sposta verso il centro della sala. Raggelato dal terrore, ti trovi davanti l'umanoide più grande e terrificante che tu abbia mai visto. È un orco, e ti supera in altezza di almeno due metri. La catena che partiva dal paletto in mezzo alla stanza è attaccata ad un sottile collare d'oro che gli circonda il collo; dalla bocca gli spuntano zanne, e dalla fronte un breve corno. Ti fissa con occhi minacciosi, urlando qualcosa in una lingua incomprensibile: sai che devi agire in fretta.

Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità.
Se il totale è 7 o più, vai al **160**. Se è 6 o meno, vai al **181**.

25

Le fiamme ardenti della sfera di fuoco si allargano e ti avvolgono. È finita!
Ma all'improvviso, stranamente, qualsiasi movimento cessa. Le fiamme non si agitano più e il vento impetuoso non ti sferza più il mantello e i capelli. Osservi meravigliato la caverna attraverso le fiamme immobili: il Drow si è irrigidito, con il braccio teso e la bocca spalancata.
Allunghi un braccio, curioso di sentire se le fiamme bruciano ancora, ma quando vedi la tua mano resti senza fiato per lo stupore.
Le dita lunghe e sottili brillano di una strana sfumatura dorata. Le osservi, strofinando una mano contro l'altra e passandotele poi entrambe sulle braccia e sul volto. Tutto il tuo corpo sembra essere ricoperto da un involucro dorato! Toccandoti i capelli, avverti un'altra differenza. Ti porti una ciocca davanti al viso: è candida!
Il tuo stupore è interrotto da una voce roca che ti penetra nella mente: «Vedi, ragazzo» sussurra Fistandantalus, «non c'è nulla che non possiamo fare, se ci mettiamo assieme. Questo piccolo aiuto è cosa da poco, se paragonato a ciò che affronteremo in futuro».
All'improvviso il Grande Mago ti appare dinanzi. Lo osservi sospettoso, ricordando i pensieri che ti erano venuti in mente prima di essere colpito dalla sfera di fuoco.

Il mago ridacchia, ricambiando il tuo sguardo. «No, avevi ragione, Raistlin. Non ritenevamo tu fossi in grado di superare questa prova. Volevo vedere quanto potevi resistere ad avversari superiori alle tue forze. Come potevo, altrimenti, metterti nelle condizioni di aiutare me? Visto che sei ancora vivo, devo dire che mi hai favorevolmente impressionato con le tue capacità».
Ridacchia di nuovo. «Ma basta così, ora. Guarda il tuo nemico. Rimarrà immobilizzato ma solo per poco, ho alterato la sua immunità alla magia. Se usi gli incantesimi della lista che hai trovato prima, puoi sopraffarlo e far credere di aver fatto tutto da solo. Non vogliamo destare i sospetti di Par-Salian, vero?»
Se hai la Verga di Magius, vai al **194**. Se non ce l'hai, vai al **222**.

26

«Sono pronto a continuare la Prova, Maestro Par-Salian!» Le tue parole hanno un tono molto sicuro.
«Hai scelto e messo a punto gli incantesimi per la prima parte della Prova?» ti chiede Par-Salian.
«Li ho scelti» rispondi.
È giunto il momento di scegliere gli incantesimi per la prima parte della Prova. Puoi sceglierne due di primo livello e uno di secondo livello, tra quelli elencati al paragrafo **10**. Fatto ciò, annotali sul Foglio d'Identità e vai al **159**.

27

Il viaggio verso Solace non richiede molto tempo, e in breve arrivi alla periferia della città.
Contempli il tranquillo villaggio in cui sei cresciuto. Sei circondato da alti alberi di vallonea, che accolgono tra i loro rami case e negozi. Ben presto scorgi la

Locanda dell'Ultima Dimora, uno dei luoghi dove preferisci sostare. I tuoi pensieri vanno ai tuoi vecchi amici: Tanis, Flint Fireforge, Tasselhoff Burrfoot e altri compagni di viaggio. Ripensi alle molte ore piacevoli che hai trascorso in loro compagnia alla Locanda. Ricordi la tua sorellastra Kitiara, che ti insegnò i primi rudimenti dell'arte magica. *Potrò mai rivederla, o rivedere qualcuno di loro?* ti chiedi. Noti anche delle differenze. Tutto sembra più nuovo, meno consunto di quanto ricordassi. La città non ha mai avuto un aspetto migliore, da quando eri ragazzo.

«Naturalmente!» sussurri. «Questa è la Solace del mio passato! "Gli errori si possono perdonare" mi ha detto la voce. Mi chiedo quali. E chi saranno i furfanti di cui parlava il cartello?»

All'improvviso capisci che c'è qualcos'altro che non va. Hai uno strano presentimento, anche se apparentemente ingiustificato. Non ci sono segni di distruzione, ma senti tensione nell'aria, come se stesse per accadere qualcosa. Hai la netta sensazione di essere osservato, ma non vedi nulla, né uccelli, né cani, né uomini, niente. La città è vuota e silenziosa come una tomba. Vai al **114**.

28

«Kalith karan, tobanis-kar!»

Ancora una volta senti il familiare fremito dei poteri magici sprigionarsi in te e concentrarsi quasi istantaneamente nelle tue mani. Due dardi luminosi partono dalle tue dita, diretti al mostro che ha attaccato Caramon.

Entrambi colpiscono alla schiena la bestia che, con un guaito, si gira per affrontare la nuova minaccia.

Due furiosi occhi rossi ti fissano. La creatura digrigna le zanne mostruose, già pregustando il piacere di farti a pezzi. Vai al **158**.

29

«Bene» dice Fistandantalus con lentezza, «sembra che tu abbia dato buona prova di te stesso. Devo congratularmi con te per essere arrivato a questo punto, anche se in alcuni casi potevi agire meglio. Ma a ciò si può rimediare con il tempo e l'esperienza. Ce l'hai fatta ad arrivare fin qui e posso ancora servirmi di te». Vai al **46**.

30

Proprio nel momento in cui stai per liberarti, Caramon rafforza la stretta attorno alla tua vita.
«No, Raistlin» dice lentamente. «Non posso permettertelo. Se tu dovessi morire, io sarei perduto. Non posso proprio permettertelo».
I minuti che seguono sono un incubo. Tutti i tuoi ragionamenti, le suppliche, le imprecazioni e le grida non fanno cambiare idea a tuo fratello, che ti getta di traverso sul cavallo, legandoti mani e piedi sotto il ventre dell'animale. Le tue urla di rabbia impotente echeggiano tra le montagne, ma è tutto inutile. Caramon è deciso a riportarti a casa, dove soffrirai più di quanto egli possa mai immaginare. Il tuo tentativo di diventare uno dei più grandi maghi del tuo tempo ha avuto una fine ignominiosa.

31

Con grande concentrazione focalizzi i magici poteri dell'incantesimo dello Charme sul capo degli Uomini Drago. Avverti il momento in cui la tua mente entra in contatto con quella del rettile e la tua volontà si intreccia alla sua, dominandola. Ben presto sai di averlo sotto controllo.
Esci dal nascondiglio e gridi agli altri due Uomini Drago: «Fermi! Lasciate quello Gnomo!»
Gli Uomini Drago si girano di scatto, dimenticando la piccola creatura. Nelle loro mani appaiono istantaneamente daghe micidiali, e avanzano per attaccare.
«Fermi, zoticoni!» sibila il capo in tono di comando, dall'altro lato della stanza. «Non infastidite quest'umano. È un mio caro amico». Dopo di che attraversa la stanza nella tua direzione.
Gli Uomini Drago più piccoli guardano perplessi prima te, poi il capo e quindi si guardano tra loro.
«Deponete le armi, vi dico!» ordina il capo. «Andate giù e attendete ordini. Subito!»
Stupiti, si precipitano obbedienti nel pozzo.
«Forse potresti lasciar andare anche gli Gnomi» suggerisci.
«Ma certo!» sibila in tono amichevole la creatura dalle fattezze di rettile, avviandosi subito verso la pentola. La prende, la solleva e, inclinandola di lato, rovescia gli Gnomi sul pavimento. Questi, senza un attimo di esitazione, fuggono infilandosi in una galleria.
Il capo ti sorride di nuovo. «Posso fare qualcos'altro per te?» chiede.
«No . . . penso di no» rispondi in tono cordiale. «È stato bello rivederti. Ma ora devo occuparmi di una faccenda molto importante. Così, se non ti dispiace,

segui pure i tuoi compagni nel pozzo. Io vado».
«Naturalmente» risponde quello, gettandosi nel pozzo.
All'improvviso ti senti molto strano. Alzi gli occhi e vedi le pareti della stanza illuminarsi di una strana luce iridescente, come se fosse all'opera una potente magia. Vai al **123**.

32

Per quanto la voce di Verminaard possa essere calma, armoniosa e piena di lusinghe, il suo fascino non ti trae in inganno, le sue intenzioni sono chiare e non riuscirà ad incantarti.
Sai che sta alterando la storia per usarla ai suoi scopi. Ricordi bene le lezioni alla Scuola di Magia ed i concetti che ti venivano spiegati. Se l'orgoglioso Gran Sacerdote di Istar non avesse chiesto agli dei ciò che essi avevano già concesso di loro volontà, il Cataclisma non sarebbe mai avvenuto. È questa la verità, ma non per il chierico mentitore: le sue falsità ti fanno ribollire il sangue. *Non solo sta dicendo una montagna di empietà,* pensi infuriato, *ma sarebbe pronto a derubare questa gente di tutto ciò che ha, libertà compresa. Devo fermarlo!*

Il chierico termina la sua arringa, concludendo con una domanda che dimostra quanto sia sicuro della sua presa sulla folla. «Che altro possiamo fare, se non prepararci alla venuta dei nuovi dei?» chiede. «Chi mai potrebbe opporsi alla loro enorme potenza?»
La rabbia ti fa esplodere in un grido: «Io! Io mi opporrò sempre all'inganno e alla falsità!»
Le tue parole echeggiano nella piazza immersa nel silenzio. La folla che ti circonda si gira ad osservarti muta, mentre il chierico ti localizza immediatamente e ti fissa con sguardo feroce. Ti fai largo a spintoni verso la piattaforma e sali risolutamente. Poi ti rivolgi alla folla: «Come potete permettere che quest'uomo vi abbindoli con le sue sciocchezze? Avete dimenticato la storia del nostro paese e la potenza degli dei che crearono Krynn? Non esistono tra voi cantori o cantastorie che tengano vivi i racconti del passato? Che ne è stato del "Cantico di Huma"? I vecchi dei mostrarono la loro tremenda potenza ad Huma, e salvarono Krynn dagli antichi mali».
Un mormorio di incertezza serpeggia tra la folla. Poi una voce adirata ti risponde. «Dove sono i tuoi vecchi dei, ora? Dopo il Cataclisma ci hanno lasciati qui a marcire!»
Una donna con un bambino in braccio si associa alla lamentela: «Che cos'hanno fatto per noi i vecchi dei, recentemente? Se ne sono andati, per sempre. Questo sacerdote parla di dei che hanno inviato messaggeri per salvarci. Egli stesso è stato mandato dai nuovi dei!»
I sentimenti della donna vengono fatti propri da altri e ben presto la folla intera dimostra un certo malumore. Non si contano le grida e le imprecazioni contro i vecchi dei e contro di te, con voci piene di odio

e derisione. Vedi il chierico osservarti, sorridendo fiduciosamente. Sa di tenere in pugno questa gente.
Dal tuo passato il vago ricordo che ti aveva turbato già in precedenza cerca di penetrare nella tua mente.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 7 o più, vai al **42**.
Se è meno di 7, vai al **186**.

33

Capisci troppo tardi che l'incantesimo scelto non è assolutamente adatto alla situazione. Cerchi frettolosamente di ricordarne un altro, ma la tua concentrazione e la tua sicurezza sono andate in frantumi.
Dopo essere rimasto ad osservare per un po' i tuoi inutili tentativi, il capo dei furfanti scoppia in una risata. «Lo spettacolo di magia è durato abbastanza, ragazzi» dice brevemente. «Diamo una lezione a questo pasticcione».
Timoroso, guardi il loro rapido avvicinarsi. Non hai nemmeno il tempo di estrarre il pugnale che già senti pugni e colpi di mazza pioverti sul capo e sulle spalle. Per tua fortuna una mazza ti colpisce violentemente alla testa, facendoti perdere conoscenza.
Perdi 2 punti di E.V. e vai al **219**.

34

«Tu pensi di essere destinato a restare rinchiuso qui per sempre» dici. «Bene, se vuoi credere a una cosa così sciocca, mentre invece ti ho spiegato che sei trattenuto soltanto da un collare e da una sottile catena d'oro, meriti il tuo destino. I miei predecessori hanno avuto ragione. Sei davvero troppo stupido per lasciare la tua prigione». Vai al **181**.

35

Pensi di avere tutto il necessario per portare a termine la Prova. Nella Verga di Magius c'è anche l'incantesimo della Luce Perenne, e la Verga è nelle tue mani! Con essa, i tuoi incantesimi e l'aiuto di Fistandantalus, che cos'altro può servirti? Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 9 o più - puoi aggiungere punti di Esperienza, se lo desideri - vai al **96**. Se è meno di 9, scegli tre incantesimi dal tuo Libro al paragrafo **10** (due di primo livello e uno di secondo livello), annotali sul Foglio d'Identità e vai al **199**.

36

Ignori i fastidiosi dubbi sull'opportunità di entrare nel bosco e dici a Caramon: «È esattamente quel che penso anch'io» mentre sproni il destriero in direzione della foresta.

Ma avvicinandoti a quel luogo spettrale, comprendi che è peggiore di quanto immaginassi. Sei circondato da un orrore palpabile che ti dilania il cuore e la mente. Ombre di esseri inimmaginabili scorazzano e strisciano tra i rovi spinosi del sottobosco. Altre forme, bizzarre e grandiose, si muovono lentamente qua e là nella nebbia. Voci senza corpo parlano nel tuo cervello, mormorando incessantemente cose che non vorresti sentire. Pensieri di morte e distruzione ti affollano la mente, e quando guardi tuo fratello, vedi un'espressione di terrore sul suo volto.

«For . . . forse faremmo meglio a tornare indietro, *Raistlin*» dice Caramon in un sussurro che tradisce il suo crescente timore. «Tra l'altro, non vedo il modo di entrare».
Le sue paure intaccano la tua sicurezza già vacillante, perché capisci che ha ragione. Un fitto muro di vegetazione contorta e intricata vi blocca la strada.
Forse, pensi, *sarebbe meglio che ce ne andassimo. Potremmo rimetterci la pelle entrambi.*
Metti alla prova la tua capacità di ragionamento. Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Non dimenticare di aggiungere, se lo desideri, punti di Esperienza. Se il totale è 7 o più, vai al **109**. Se è meno di 7, vai al **14**.

37

«Beh, ecco fatto» ti dici. «Sembra proprio che se ne siano andati. Meglio che vada a dare un'occhiata allo Gnomo».
Esci dal tuo nascondiglio con passo spedito, dirigendoti verso la figura che giace prona sul pavimento. La tua sicurezza ora ha raggiunto il culmine, e dentro di te speri che gli Ideatori della Prova abbiano tenuto conto del modo in cui hai affrontato gli Uomini Drago.
Ti avvicini alla femmina di Gnomo e la fai alzare in piedi, mentre essa ti sorride con aria adorante: la gratitudine che le leggi negli occhi ti scalda il cuore.

All'improvviso lei guarda al di sopra della tua spalla, si porta una mano alla bocca e indietreggia. Preso alla sprovvista da questo improvviso mutamento resti ad osservarla, e solo quando lancia un urlo di terrore ti volti per vedere che cosa stia accadendo.
Ti ritrovi a fissare gli occhi lucenti del capo degli Uomini Drago. Non hai nemmeno il tempo di gridare per la sorpresa che la sua pesante mazza d'acciaio ti colpisce violentemente alla tempia, facendoti sprofondare nel buio.
Perdi 6 punti di E.V. e vai al **15**.

38

Senza esitare, pronunci la formula dell'incantesimo scelto, attendendo la sconfitta del tuo baldanzoso avversario.
Ma la tua gioia svanisce all'istante, quando comprendi la totale inutilità del tuo gesto. Mentre l'incantesimo si perde nell'aria senza far danno, capisci che non riuscirai a sconfiggere lo spettro. Non possiede nemmeno un corpo da attaccare!
Ti lasci momentaneamente prendere dal panico. Come puoi combattere contro qualcosa che non c'è?
Prima che tu riesca a trovare una risposta, lo spettro avvolto nel mantello tende le braccia davanti a sé, e camminando lentamente in circolo inizia a battere le mani. Il rumore che produce echeggia sinistramente nella nebbia e si fa sempre più forte, come se fosse

imitato da una folla in lontananza. Dalla bruma che ti circonda provengono fischi e urla di disapprovazione. Ti senti come un illusionista da quattro soldi in uno spettacolo di terz'ordine.
Lo spettro batte le mani con gesti sempre più ampi ed esagerati e il boato della folla invisibile cresce sempre più. Ti guardi intorno infuriato, impaziente di por fine a questa farsa.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Se il totale è 8 o più, vai al **76**. Se è meno di 8, vai al **162**.

39

Tempo, tempo, tempo! pensi con un senso di impotenza. *Quando ne hai bisogno non ti basta mai!*
L'incantesimo scelto era più che adeguato, ma queste canaglie non hanno affatto apprezzato le tue arti magiche. Ad un breve ordine del loro capo ti si sono precipitati addosso, impedendoti di concentrarti.
Senti un forte colpo di mazza alla testa e, mentre cadi al suolo, speri soltanto che non ti finiscano.
Perdi 2 punti di E.V. e vai al **219**.

40

Devo impedirgli di riprendere vantaggio, pensi disperato. *Così dovrei farcela!*
Con la velocità del pensiero pronunci l'incantesimo dei Dardi Magici, e dei dardi luminosi ti si formano sulla punta delle dita sfrecciando poi verso il bersaglio. Con cupa soddisfazione li guardi colpire il Drow alla testa e alla gola.
L'impatto manda il tuo avversario a sbattere contro la parete, facendoti guadagnare tempo, o almeno è quello che speri. Ma l'altro si allontana dal muro

senza traccia di ferite, come se i dardi non lo avessero mai toccato.
Un pensiero tremendo si fa strada nella tua mente. Che il Drow sia immune alla magia? Vai al **157**.

41

La vista di tuo fratello, che giace indifeso ai piedi del suo nemico, è più di quanto tu possa sopportare. Ti precipiti al suo fianco, incurante del minaccioso spettro, e lo metti delicatamente a sedere, confortandolo per quanto ti è possibile. Poi guardi con disprezzo l'essere che ha appena sconfitto Caramon.
«Allora» esordisci, con voce che stilla veleno, «hai finito di divertirti a nostre spese o hai in mente qualche altra sorpresa?»
All'inizio lo spettro si limita a fissarti, immobile. Poi la sua voce cupa esce ancora una volta dal cappuccio.
«Non temere per lui, giovanotto. Sopravviverà. Il suo braccio guarirà. Devi preoccuparti piuttosto per te! Non hai fatto nulla per impedire che fosse ferito, e questo non gioca a tuo favore, soprattutto per quanto riguarda le tue possibilità di sopravvivenza nelle Torri. Ma questa tardiva dimostrazione di pietà per le sofferenze di tuo fratello è in un certo senso inattesa, faresti meglio a sfruttare questi sentimenti. Nella Prova, la pietà può rivelarsi un potere più forte del più potente incantesimo».

Estrae dalla manica una fialetta di liquido e te la porge. «Per ora occupati della ferita di tuo fratello. Questa pozione dovrebbe porvi rimedio. Poi prosegui verso le Torri, che sorgono proprio davanti a te. Par-Salian ti attende all'interno per conferire con te. Se le circostanze lo permetteranno, io e te potremo incontrarci ancora. Per adesso, addio». Detto ciò, la figura avvolta nel mantello svanisce nella bruma.
Mentre somministri la pozione curativa a Caramon, rifletti sulle parole del Messaggero; e continui a pensarci anche mentre con tuo fratello percorri il sentiero che porta alle Torri. Vai al **169**.

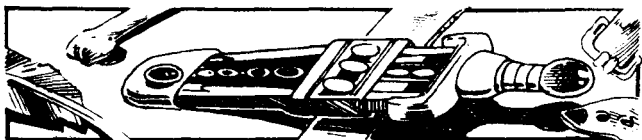
42

Con la velocità del fulmine, comprendi quasi contemporaneamente due cose.
Metà, o forse più, del potere di questo falso chierico viene direttamente dal popolo, che vuol credere in qualcosa, in qualsiasi cosa, anche se non vera. Inoltre ricordi perché questo luogo ti sembra familiare.
Tempo fa, durante un'altra avventura, eri giunto in una piccola città, sporca, simile a questa, e avevi affrontato un falso chierico. Sapevi che stava approfittando della disperazione degli abitanti poveri e disperati, così ti eri impegnato a smascherarlo e c'eri riuscito. Ma il popolo era talmente affascinato dalle sue parole e dalle sue promesse che voleva credergli a tutti i costi, e tu invece avevi distrutto le sue speranze. Ti avevano preso e legato, pronti a bruciare *te* al posto del falso chierico: se non fosse stato per i tuoi amici, ora saresti un mago morto.
Ma ora ti ritrovi nella stessa situazione, e l'esperienza fatta ti rende incerto su che cosa fare. Sarebbe ingiusto lasciare questa gente in balia di un tale impostore. Inoltre Par-Salian stesso ti ha specificamente

esortato a non evitare qualsiasi confronto nel corso della Prova. Tirarti indietro potrebbe rivelarsi molto controproducente per te.
Ma cosa accadrebbe se gli abitanti di questa città reagissero come quelli dell'altra? Se anch'essi volessero credere a questo falso chierico? Forse è meglio una speranza qualsiasi che nessuna speranza . . .
Tutti questi pensieri si accavallano nella tua mente nel giro di pochi secondi, ma devi ancora prendere una decisione. Se pensi di affrontare la folla, nel tentativo di convicerla che sta commettendo un errore, vai al **186**. Ma se ritieni che è meglio lasciarla al suo destino, alla mercé del chierico e dei suoi nuovi dei, vai al **72**.

43

La porta d'acciaio con il triangolo nero si apre su un'ampia stanza circolare; da una crepa nel soffitto a cupola penetra una fioca luce. In altre crepe crescono funghi, muschi e rampicanti che danno al luogo un'aria selvaggia. Dall'altra parte della stanza, di fronte a te, si trova una statua di donna scolpita in pietra azzurra. Non ne riconosci il volto, ma sembra irradiare calore e benevolenza. Rassomiglia vagamente ad uno dei vecchi dei, ma non riesci a ricordare quale.
Dietro la statua scorgi un'ampia apertura circolare, e sbirciando all'interno scorgi una scala a chiocciola che porta giù. I gradini sono puliti e in buone condizioni. *Allora qualcuno se ne serve*, ti dici, *e se è così, chi?*
Scendi la scala a chiocciola, che ti conduce ad un arco. Attraverso l'apertura vedi una grande sala, che sembra piuttosto tranquilla. Ma quando entri, il suono di un grosso gong ti fa tremare dalla testa ai piedi.

Il suono si ripete una, due, tre volte, echeggiando nella sala come per annunciare la tua presenza al mondo intero.
E adesso? brontoli. *Quella maledetta campana ha probabilmente avvertito della mia presenza qualsiasi creatura si trovi nei dintorni!* Quasi subito senti voci, brontolii soffocati e uno scalpiccio di piedi nudi che corrono sulla pietra. I suoni provengono dalla scala dietro di te.
Cerchi rapidamente un nascondiglio. C'è una nicchia buia all'altra estremità della stanza, e ti nascondi fulmineo; ora senti di nuovo le voci, questa volta molto più vicine. «I capi! I capi ci chiamano!» gridano in tono ebete, quasi cantilenante. «Al lavoro! Lavoro, lavoro, lavoro! Muoversi!» Il ritmo della corsa aumenta e il gong suona altre tre volte. Vai al **224**.

44

Maneggi il pezzettino di gomma arabica che racchiude un ciglio, e senti la magia fremere nel tuo corpo mentre l'incantesimo dell'Invisibilità fa effetto. L'orco sbatte le palpebre e si strofina gli occhi, fissando attentamente nella tua direzione. Alla fine fa un passo indietro e grida di nuovo qualcosa in una lingua sconosciuta.
Visto che l'orco non fa nulla per prenderti hai tempo di formulare un altro incantesimo, facendo riferimento al paragrafo **10**. Ma se questo è il terzo incantesimo che usi, e non hai ancora capito che cosa stia gridando l'orco, vai al **181**.

45

Non hai mai visto una creatura di quelle dimensioni muoversi tanto in fretta. Prima che tu possa saltare giù da cavallo, il mostro si avventa su di te e ti getta a terra. Chiude l'enorme bocca spaventosa sulla tua spalla, scuotendoti con violenza. Dalle fauci gli cola del sangue . . . il tuo! Getti un urlo di dolore, al quale fa eco un potente grido di guerra. Come per miracolo le mascelle lasciano andare la tua spalla, mentre la bestia lancia un tremendo ululato di dolore e crolla al suolo.
Odi un altro ululato, seguito dal medesimo grido di guerra: è quello di Caramon! Lottando per non svenire, sollevi il capo e, con la vista annebbiata dal dolore, scorgi lo spadone di Caramon tagliare l'aria in un ampio arco, colpendo il Cane Orco e decapitandolo.
Il mostro si accascia immediatamente al suolo, ridotto ad una massa senza vita. Inondato di sangue, Caramon getta indietro la testa e lancia il grido di vittoria. Ora che il pericolo è passato, il tuo corpo soccombe al dolore intollerabile e così perdi i sensi. Vai al **103**.

46

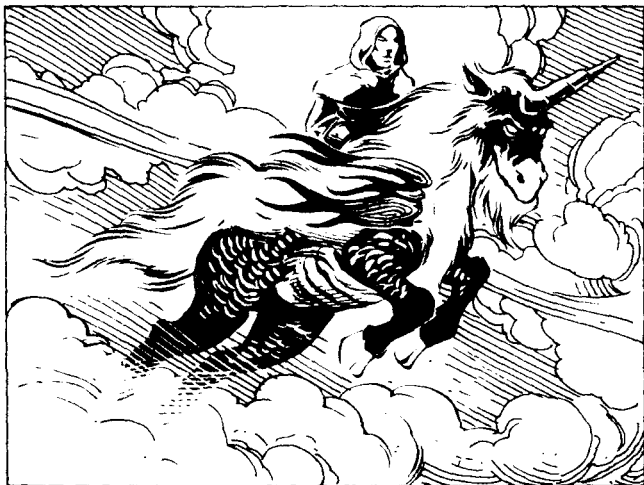
«Come Primo Ideatore della tua Prova» esordisce Fistandantalus appoggiandosi allo schienale del trono, «ho progettato per te un ultimo cimento. Par-Salian, uno degli altri Ideatori, ne è a conoscenza, ma non sa di che cosa si tratti. Posso assicurarti che è molto difficile, anzi, talmente difficile che non sarai in grado di sopravvivere da solo. Per questo ti faccio una proposta. Ti aiuterò nell'ultima fase e ti garantirò la sopravvivenza, ma tu, in cambio, dovrai farmi un favore».

L'offerta ti rende perplesso: «È una proposta interessante, o Grande» rispondi, «ma come può un umile individuo come me fare qualcosa per aiutare te, il più potente di tutti i maghi?»
«Il più potente?» ribatte. «Ma certo, questo è ciò che ti ha insegnato la storia. Ma, come puoi vedere, sono soltanto un uomo. Per diventare quello per cui la storia mi conosce, mi è necessario più di quanto io possieda. Mi è necessaria una parte della forza vitale essenziale di uno come te, per poter trascendere i vincoli della mortalità e della magia. Solo così potrò avere accesso ai regni del potere che cerco. In breve, Raistlin, condividerò la tua vita. In cambio, ti offro l'immortalità, perché fin quando avrò bisogno di te non morirai. Il tempo comincia a stringere, giovane Mago. Hai udito la mia proposta. Aiutami, dividi con me una parte della tua forza vitale, e la vittoria nella Prova sarà garantita. Respingimi, e dovrai affrontare il giudizio finale da solo».
Se decidi di accettare l'offerta di Fistandantalus e ti restano almeno 5 punti di Esperienza, vai al **149**. Se decidi di accettare l'offerta, ma ti restano soltanto 3 o 4 punti di Esperienza, vai all'**8**. Se ti resta un numero di punti ancora minore o decidi di respingere l'offerta, vai al **170**.

47

«Basta sostanze magiche, per ora» ti dici ad alta voce. «Ho una fame da lupo. È meglio che mi dia da fare con quel cibo, prima che si raffreddi. Troverò il resto delle sostanze di cui ho bisogno nella prossima fase della Prova».
Ti siedi per gustare un favoloso pasto: il cibo è più che sufficiente a sfamarti, e poco dopo cadi addormentato. Vai al **150**.

48

Il Ki-rin si tuffa verso di te, ma tu rimani al tuo posto senza timore, ad ammirare i suoi movimenti lenti e pieni di grazia. Non sembra che voglia assalirti.
Quando atterra di fronte a te, riesci a chiudere la bocca rimasta spalancata per lo stupore, e a parlare: «Devo . . . devo arguire» chiedi con voce esitante, «che sei tu la creatura che doveva "passare di qui"? Nn . . . non riesco ancora a credere ai miei occhi!»
I profondi occhi violetti della creatura ti fissano distanti. «Devi crederci, giovane Maestro» dice il Ki-rin, con la sua voce dolce e armoniosa accompagnata da un tintinnio di campanelle. «Hai portato a termine la prima fase della tua Prova. Ora ti è permesso di riposare per prepararti alla prossima fase. Par-Salian mi ha chiesto di riportarti alle Torri».
Con tua grande meraviglia, il magnifico animale piega un ginocchio per farti montare. Per quanto tu ne sappia, nessuno ha mai cavalcato prima una simile

favolosa creatura. Esitante, come in un sogno, gli sali in groppa.
Immediatamente il fantastico animale si alza in volo, quasi disarcionandoti, e in un attimo ti ritrovi a galoppare nel cielo. Strane immagini di paesaggi e firmamenti sconosciuti ti passano accanto mentre attraversi le dimensioni che ti separano dalle Torri.
In un tempo incredibilmente breve vedi le Torri dell'Alta Magia profilarsi sotto di te, ma invece di atterrare nel cortile il Ki-rin continua a volare diritto verso la Torre interna. Le mura si avvicinano sempre più finché ti appare chiaro che la strana cavalcatura intende precipitarsi contro di esse.
Gli Ideatori della Prova hanno intenzione di uccidermi! pensi disperato.
All'ultimo minuto ti nascondi il volto con le braccia, innalzando una silenziosa preghiera a Gilean, mentre l'animale si avventa contro il muro. Vai al **134**.

49

Rimani come paralizzato, incapace di muoverti e di parlare. Ora sai con certezza qual è la natura dell'essere che ti sta di fronte. Questa consapevolezza e l'incantesimo lanciato dal Messaggero Fantasma ti hanno paralizzato la mente e la lingua. Hai troppa paura, persino per avvertire il tuo gemello del pericolo mortale che corre.
Caramon sa soltanto una cosa: che il pericolo si avvicina. Vede il tuo disorientamento e reagisce nell'unico modo che conosce: lo osservi pietrificato mentre si prepara a combattere contro il Messaggero Fantasma, e sai quale sarà l'esito della battaglia.
Vai al **113**.

50

Le prime avvisaglie di un vero e proprio panico ti fanno contrarre lo stomaco.
Luce Perenne? Verga? pensi. *Non possiedo nessuno di questi incantesimi! Saranno necessari per sopravvivere a questa prova?*
Qualcosa in fondo al tuo cervello ti dice che senza di essi sei finito, ma il tuo orgoglio e il tuo spirito combattivo non accetteranno tanto facilmente la sconfitta. Hai dalla tua l'addestramento e gli incantesimi, che fin qui ti hanno permesso di riuscire. Possono farlo ancora, e sarà così!
Passi in rassegna gli incantesimi per alcuni minuti. Fistandantalus ti ha detto che saresti stato libero di usarli. Speri soltanto che ti vengano alla mente, una volta evocati.
Scorri il Libro degli Incantesimi e scegli quelli che userai nella prossima fase della Prova.
Scegli due incantesimi di primo livello ed uno di secondo livello dal paragrafo **10** ed annotali sul Foglio d'Identità.
Fatta la scelta, mediti su quale sia il miglior modo di agire. Innanzi tutto fai l'impossibile per vincere il timore che ti attanaglia le viscere. Ti alzi lentamente e svolti l'angolo, entrando nella sala, ma chiunque ti osservasse attentamente noterebbe una certa riluttanza nei tuoi passi. Vai al **199**.
Da ora fino alla fine dell'avventura aggiungi 1 punto ogni volta che devi mettere alla prova il punteggio dell'Agilità, aggiornando il Foglio d'Identità. La paura induce a muoversi un po' più in fretta del solito!

51

Se per questa fase della Prova hai scelto incantesimi a carattere offensivo - Fiamme Digitali, Charme,

Dardi Magici, Spinta, Sonno o Ragnatela - imbocca la galleria di sinistra e vai al **118**.
Se invece hai scelto incantesimi a carattere difensivo - Barriera Magica, Comprensione dei Linguaggi, Clamori, Tenebre in 15', ESP, Invisibilità o Immagini Speculari - prendi la galleria di destra e vai al **132**.

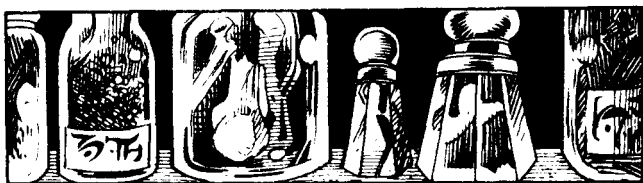
52

Devo far capire a Caramon che sono obbligato ad agire in questo modo! pensi, in preda alla disperazione. *Un incantesimo è quello che ci vuole.* L'urgenza spinge la tua mente e il tuo corpo a reagire all'istante. Con la velocità del pensiero pronunci un incantesimo che impedirà a tuo fratello di interferire con le tue decisioni.
All'improvviso Caramon si arresta sui suoi passi. Concentrato come sei sull'incantesimo, noti a malapena la sorpresa e la confusione che gli si dipingono in volto. Ma inconsciamente capisci che sa cosa intendi fare.
Con la coda dell'occhio lo vedi radunare le forze per avventarsi su di te. Quale incantesimo scegli?
Vai alla Tavola degli Incantesimi al paragrafo **10**. Segui la riga dell'incantesimo desiderato fino all'incrocio con la colonna del paragrafo **52** (quello che stai leggendo). Poi vai al paragrafo indicato nel punto d'incontro tra la riga e la colonna, e scopri gli effetti dell'incantesimo scelto.

53

Stringendo in mano un pezzo di cera pronunci la formula dell'incantesimo dei Clamori. *Forse,* pensi, *una piccola distrazione li terrà lontani dallo Gnomo.* Si tratta di una mossa estremamente azzardata, ma potrebbe funzionare.

Poco prima che la sferza dell'Uomo Drago giunga a segno, dall'imboccatura dell'altra galleria prorompe un fracasso incredibile, un misto di urla e di passi di corsa.
«Avete sentito, ragazzi?» tuona una delle false voci. «Il cattivo lucertolone offende la povera piccola indifesa. Si fa presto a prendersela con i più deboli. Venite qui, codardi squamosi, e lasciate che un vero uomo vi strappi quella puzzolente carne di rettile dalle ossa!»
Crei altre grida e il rumore di spade che cozzano contro scudi. Gli Uomini Drago si preparano ad affrontare la nuova sfida. I due più piccoli sguainano delle micidiali daghe, mentre il capo, sbattendo la mazza sul pavimento e sibilando infuriato, si lancia nella direzione da cui provengono i suoni seguito dai compagni, e tutti svaniscono nell'altra galleria.
All'improvviso ti senti molto strano. Alzi gli occhi e vedi le pareti della stanza illuminarsi di una strana luce iridescente, come se fosse all'opera una potente magia. Vai al **123**.

54

Mentre prendi i barattoli contenenti le sostanze magiche trovati sugli scaffali, ti tremano quasi le mani per l'eccitazione. Avere tra le mani alcune delle sostanze magiche più potenti reperibili a Krynn, imparare i loro nomi, avvertire il loro sinistro potere, è un'esperienza che non dimenticherai mai.

Naturalmente se uscirò vivo di qui! pensi sarcastico. Un attento esame degli scaffali ti mostra che i recipienti, oltre ad elementi la cui natura va ben al di là delle tue conoscenze, contengono le seguenti sostanze magiche:

fuliggine	frammenti d'osso
pepe	guano di pipistrello e pallottole di zolfo
pelo di pipistrello	polvere di calce
humus	cuori di gallina
sale	ciglia nella gomma arabica
argilla	semi di sesamo
incenso	fosforo
sabbia fine	limatura di ferro
bitume	polvere di diamanti
mercurio	sangue secco
radice di mandragora	estratto di corno polverizzato

Scegli con estrema cura le sostanze di cui pensi potrai avere bisogno per gli incantesimi che conosci.
Annotale poi sul Foglio d'Identità. Se lo desideri, puoi fare riferimento al paragrafo **10**, ma ricorda che la tua scelta è limitata a quattro sostanze. Poi getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento: se il totale è 8 o più, vai al **178**, se è 7 o meno, vai al **47**.

55

La tua voce suadente fa presa su Caramon, e tu ne approfitti.
«Caramon» ripeti, «non ci farà del male, fratello mio. È soltanto una prova che dobbiamo affrontare, per vedere se sappiamo chi siamo e perché siamo qui. Credimi, ci farà del male solo se noi cercheremo di farne a lui».

Il tuo gemello abbassa lentamente il braccio che regge la spada, poi si volta e ti fissa con aria interrogativa. La tua voce, ora più bassa e ricca d'intensità, lo trattiene.
«Fai come ti dico, Caramon. Fatti da parte e lascialo venire da me. Tratterò con lui come lo richiede la situazione. Tu vai a prendere il mio cavallo. Vai!»
Incapace di sottrarsi all'effetto ipnotico della tua voce, Caramon si volta, sbuffando infastidito, e rimette la spada nel fodero. Poi si allontana a passi pesanti nella nebbia per riportarti il destriero.
Il tuo antagonista continua ad avvicinarsi. A meno di mezzo metro da te si ferma e ti fissa. Irradia tali poteri magici che quasi ti si piegano le ginocchia. Il volto dello sconosciuto è ancora nascosto dal cappuccio, e dalle pieghe proviene la stessa voce cupa e profonda.
«Sembra che il controllo che hai fama di possedere sia un dato di fatto. Eccellente, giovane Mago! Gli Ideatori della Prova sono molto compiaciuti della loro scelta. È davvero encomiabile che tu sia riuscito a tenere sotto controllo te stesso e quello spaccone di tuo fratello. Una simile forza di volontà, forse ancora maggiore, ti sarà necessaria nel corso della Prova. Mantienila, e può darsi che tu sopravviva».
Poi ridacchia sottovoce e prosegue: «Sì, l'incontro con me era soltanto una parte della Prova. Se tu non l'avessi capito il mio intervento sarebbe stato diverso, e molto più spiacevole per te. Ma non è stato così, e perciò ti do il benvenuto alle Torri dell'Alta Magia. Si trovano poco più avanti, e Par-Salian ti attende all'interno per conferire con te».
Fa per andarsene, poi esita e ti rivolge nuovamente la parola. «Raistlin» dice con voce sommessa, «che tu lo creda o no, ti auguro buona fortuna. Avrai bisogno di tutto l'aiuto che potrai trovare per uscirne vivo. Ti consiglio di agire con saggezza e di accettare qualsiasi

ausilio ti verrà offerto nel corso della Prova. Forse ci incontreremo ancora. Addio, per ora».
Detto ciò, svanisce nella nebbia. Mentre rifletti sulle enigmatiche parole dello spettro, Caramon ritorna col tuo cavallo. Monti in sella e ti affretti a proseguire, mentre la nebbia abbandona il sentiero al tuo incedere verso le Torri. Vai al **169**.

56

Grazie all'incantesimo dei Dardi Magici, due candidi dardi luminosi sfrecciano dalle tue dita. Uno colpisce in pieno alla testa il capo dei furfanti, gettandolo a terra senza vita. Il secondo raggiunge il suo aiutante proprio mentre sta per scagliare la mazza: anch'egli cade a terra morto.
Gli altri furfanti ti fissano muti per alcuni istanti, poi si mettono a correre all'impazzata tra gli alberi.
Ti guardi intorno per accertarti che se ne siano andati tutti, quando senti un leggero rumore dietro di te. Ti giri e vedi il capo alzarsi in piedi, spolverandosi i pantaloni. Non reca traccia di ferite!
Ti guarda con un ampio sorriso e, con aria innocente, ti chiede: «Beh, che ti aspettavi da un'illusione? Non avrai mica creduto di poterci uccidere?» ridacchia. «Comunque è stata una dimostrazione di notevole effetto, anche se un po' troppo crudele, viste le circostanze. Avresti potuto anche mostrare maggiore pietà».
«Ho agito come ritenevo giusto» rispondi freddamente. «Dovevo ucciderti per non essere ucciso a mia volta».
«Tuttavia» replica quello, serio, «gli Ideatori della Prova sono alla ricerca di un buon Mago, non di un assassino. Faresti meglio a tenerlo a mente per il futuro».

Mentre ponderi le sue parole, il suo atteggiamento cambia ancora. D'un tratto è di nuovo tutto sorrisi e cordialità.
Perdi 2 punti di Esperienza e vai al **214**.

57

Ti muovi con la velocità del fulmine. Prima che l'oscurità sia totale, ti viene in mente l'unico incantesimo che può salvarti. In un batter d'occhio due Dardi Magici sfrecciano attraverso la caverna, colpendo in pieno il Drow al petto e alla gola. L'incantesimo del Drow è spezzato e l'oscurità si dirada. Ora puoi vederlo, accasciato contro la parete. Le sue ferite dovrebbero essere abbastanza gravi da darti il tempo di formulare un altro incantesimo.
Ma con tuo grande sgomento il Drow ti guarda sorridendo. Non sembra nemmeno ferito! Anzi, nei suoi occhi passa un lampo divertito. In breve però l'ira trasforma il suo volto e lo stimola all'azione. Non hai mai visto nulla muoversi tanto in fretta: in un baleno il tuo avversario porta la mano alla cintura, per prendere la piccola balestra. Un dardo vola attraverso la caverna, diretto al tuo cuore! Ti scosti, tentando di evitarlo, e il dardo manca il bersaglio ma ti si pianta nel braccio.

La violenza dell'impatto ti getta contro la parete e immediatamente sei colto da un senso di torpore. Il dardo era drogato! Vai al **157**.

58

«Bastava che tu me lo spiegassi» dice, parlando a fatica e respirando affannosamente, stringendo i denti per il dolore. «Allora, dimmi che cosa sta accadendo, per favore».
Ti inginocchi accanto a lui. Sai che gli devi una spiegazione, almeno parziale.
«Bene» inizi. «Ecco cosa posso dirti. Sai che affronterò la sfida estrema alle mie abilità di Mago. Bene, questa Prova si svolgerà all'interno delle Torri dell'Alta Magia, che si trovano da qualche parte in questo bosco. Ecco perché devo entrarci. È d'importanza essenziale per il mio futuro».
Tuo fratello spalanca gli occhi, a sentir nominare le Torri. Ne ha sentito parlare soltanto nei racconti, ma la loro fama è leggendaria.
«Caramon» prosegui, «non è necessario che tu mi accompagni. La Prova riguarda soltanto me. Ma fino ad ora tu mi sei stato di grande aiuto nel viaggio, e mi è molto difficile rinunciare al tuo sostegno proprio adesso. Comunque, sia come sia, sei libero di andartene o di restare. Scegli tu».

Caramon si alza lentamente in piedi e si allontana da te. Rimane immobile, a testa bassa, volgendoti le spalle: sembra immerso nei propri pensieri e, non hai idea di quale sarà la sua decisione.
Dopo lunghi attimi di silenzio si raddrizza e si gira a guardarti. Sorpreso, scorgi un ampio sorriso sul suo volto. Vai al **182**.

59

Ma che cos'ha questa gente? pensi infuriato. *Non scorgono la falsità nei suoi occhi, l'inganno nella sua voce? Anche uno sciocco capirebbe che si tratta di volgari bugie.*
Ti concentri maggiormente sulle parole del chierico, alla ricerca di indizi o di palesi menzogne che ti possano aiutare a smascherare questo impostore di fronte al popolo.
Ma mentre lo ascolti accade qualcosa di strano: le parole del chierico ti riempiono di conforto e di sicurezza, mentre il tono persuasivo della sua voce getta il tuo subconscio nella confusione più totale. Ma nonostante ciò, avverti un profondo senso di calore. Lentamente ma infallibilmente le sue parole demoliscono tutti gli argomenti che avevi contro di lui, e cominci a comprenderne il comportamento.
Scuoti la testa meravigliato. *Come può essere?* pensi. *Tutto ciò che dice è pura menzogna, ma sento che devo credergli. Non potrebbe darsi che io sia stato ingannato per tutti questi anni? Di certo questo cortese chierico dice la verità!*
L'incredibile incantesimo che Verminaard ha imbastito per stregare la città ha catturato anche te.
Vai all'**82**.

60

L'incantesimo è pronto e l'Uomo Drago non ha la minima possibilità di farcela: lo ammazzerai prima che abbia l'opportunità di attaccare.
Ma il tuo avversario non sembra avere nessuna intenzione di farlo. Resta immobile al suo posto, guardandosi intorno confuso.
Ora vedi che cosa l'ha fermato. Le pareti della sala brillano di un'arcana iridescenza, come se fosse all'opera una potente magia. Vai al **123**.

61

Non sei molto abile come cavaliere, e l'animale non è affatto docile: arretra per lo spavento e ti disarciona. Imprecando, cadi al suolo con un tonfo alquanto sgraziato.
Scosso e pieno di lividi, ti alzi faticosamente. Scruti le nebbie che ti turbinano intorno per vedere che cos'abbia terrorizzato il cavallo. Allo stesso tempo passi in rassegna gli incantesimi scelti per questa giornata. Quale sarà il primo?
Come evocate dai tuoi pensieri, invisibili forze magiche si concentrano intorno a te in un potente flusso di magia che fa fremere il tuo corpo.
Tuo fratello continua a lottare con la sua cavalcatura, imprecando come un dannato. Ad un tratto non odi più la sua voce, mentre i poteri che vibrano intorno a te si cristallizzano, permettendoti di localizzare l'oggetto della tua ricerca.
Perdi 1 punto di E.V. e vai al **5**.

62

«Molto bene, Raistlin!» esclama il Grande Mago. «La tua abilità e l'uso che hai fatto degli incantesimi erano quasi perfetti. Sei proprio quello che cerco: per noi si prospettano grandi cose!»
Vai al **46**.

63

Un ampio sorriso si dipinge sul volto del furfante, ormai in balia del tuo incantesimo dello Charme. Sai di averlo in pugno.
«Bene, così mi piace» dici. «Perché non facciamo quattro chiacchiere, io e te?»
«Ma certo» replica quello in tono amichevole. «Facciamo pure. Dopotutto siamo grandi amici. Perché stavamo litigando, poi?»
«Non lo so proprio» rispondi. «Penso che si tratti soltanto di un malinteso. Sono sicuro che potremmo aggiustare tutto, se non ci fossero queste canaglie in giro».
Nello stesso istante intravedi un movimento al di sopra della sua spalla. Il suo scagnozzo sta per scagliarti addosso una mazza!
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 6 o più, vai al **155**. Se è meno di 6, vai al **69**.

64

Resti a capo chino, a fissare il suolo. L'incontro nella foresta, la presenza opprimente delle Torri e mille domande a cui non sai dare risposta ti turbano profondamente. Pensi a come la tua vita cambierà per sempre dopo la Prova. Ti chiedi se tali mutamenti valgono il prezzo che potresti ritrovarti a pagare. È molto difficile trovare una soluzione.

«O Grande, d . . . davvero non lo so» balbetti. «Forse la mia decisione di venire qui è stata un po' affrettata. Può darsi che io non sia preparato quanto ti ho fatto credere».
Il Grande Mago ti osserva per un lungo istante prima di parlare. «Stai per assumerti un onere tremendo, Raistlin» dice. «Ma la mancanza di sicurezza che lamenti non è un buon segno. Molti prima di te hanno espresso la medesima ansietà al momento di cimentarsi, e molti hanno deciso di proseguire ugualmente. Non ti riferirò qual è stato il loro destino. Sei un giovane mago potente, e possiamo sperare che la tua forza di volontà ti aiuti a superare la tua scarsa risolutezza. Ma te lo dico in tutta onestà: andare avanti, soprattutto in queste condizioni, potrebbe significare la morte. Ora sta a te decidere».
Se decidi di continuare e di affrontare la Prova, vai al **26**. Se decidi di ritirarti, sperando in un'altra occasione, vai al **130**.

65

Stai quasi per fare a pezzi il mantello, nel tentativo di trovare le sostanze magiche, quando un suono di campanelli riempie l'aria e la voce melodiosa del Kirin interrompe i tuoi pensieri angosciosi.
«Ti ho riportato alle Torri per darti il tempo di mangiare e di riposarti» dice.
Non appena nomina il cibo, un pasto sontuoso si materializza su un tavolino che fluttua a mezz'aria davanti a te. Il tavolino si sposta da un lato della stanza e si posa dolcemente accanto ad una stretta porta che si apre nella parete.
«Cibo!» esclami con voce strozzata. «Come posso pensare al cibo in un momento come questo? Non capisci che ho perduto tutte le mie sostanze magiche!

Come potrò affrontare il resto della Prova senza di esse? Sono finito!»
«Non ti preoccupare per questo» replica il Ki-rin, senza mostrare molta apprensione per la tua difficile situazione. «L'aver smarrito le sostanze magiche è una spiacevole conseguenza del nostro passaggio attraverso le dimensioni che ci separavano dalle Torri. Senza dubbio saprai a che cosa è destinata questa stanza» continua. «La Prova richiede che, tra tutte le sostanze magiche che vedi qui, tu trovi quelle che potranno esserti utili per i tuoi incantesimi. Potrai però prenderne soltanto quattro. Esamina accuratamente la stanza e scegli saggiamente. Fatto ciò, avrai il tempo di mangiare, di riposarti e di prepararti alla prossima fase della Prova. Quando ti sentirai pronto, entra attraverso quel portale, che conduce al Corridoio delle Porte. Le Porte ti guideranno alla prossima fase. Buona fortuna, giovane mago».
Il Ki-rin balza immediatamente nell'aria e scompare attraverso il soffitto, lasciando dietro di sé soltanto un tintinnio di campanelli che svanisce lentamente.
Sembra che ora io debba occuparmi delle necessità primarie, pensi. Vai al **54**.

66

Procedete attraverso la foresta cupa e sinistra, e ad un certo punto la voce di tuo fratello rompe il mortale silenzio.
«Ma non finisce mai, questa maledetta nebbia?» brontola Caramon. «E che razza di sentiero è questo? Basta a malapena a far passare i cavalli, figuriamoci se ci fosse da combattere! Scommetto che quegli alberelli spinosi hanno occhi. Probabilmente nascondono altre bestie schifose, o qualche stregone che aspetta soltanto di farci fuori».

Com'è nella sua natura, Caramon è rimasto costantemente in guardia da quando siete entrati nella Foresta di Wayreth, scrutando la nebbia e le ombre in cerca di eventuali segnali di pericolo.
D'un tratto ti metti a ridacchiare: «Stai tranquillo, Caramon, e togli la mano dall'elsa della spada. Ricorda, se non faremo del male a nessuno, nessuno ne farà a noi».
Le tue parole non contribuiscono a migliorare il suo umore.
«Il fatto è che non dovevamo nemmeno entrare in questa foresta» bofonchia. «Sono stato in molti luoghi pericolosi, ma questo li batte tutti».
Scruti la foresta, che sembra imprigionarvi. «I guardiani della foresta non ci disturberanno» ripeti, tenendo d'occhio le sagome deformi che accompagnano il vostro cammino.
All'improvviso, come in risposta ai presentimenti di Caramon, un gelo si diffonde nell'aria: sembra che abbiate attraversato un muro di ghiaccio. Ti stringi addosso il mantello e fai avvicinare il cavallo a quello di tuo fratello. L'ondata di freddo ti ha riacceso un ricordo vago ed inquietante. Stai per parlarne a tuo fratello, ma questi ti interrompe.
«Continuo a pensare che non dovremmo restare qui. Dopotutto sono stati i maghi ad invitarci» brontola Caramon. «Non mi fido di loro».
Il suo commento scaccia tutti gli altri pensieri dalla tua mente. Lo guardi e gli chiedi sottovoce: «Pensi questo anche di me, caro fratello?»
Non risponde, ma si raddrizza sulla sella e riprende a vigilare.
Vuole proteggermi, pensi, amareggiato, *come ha sempre fatto da quando sono nato. Se almeno capisse che sono perfettamente in grado di . . .*

Un nitrito di terrore ti riporta bruscamente alla realtà. Alzando lo sguardo vedi il cavallo di Caramon impennarsi e agitare le zampe anteriori, come se volesse colpire un nemico invisibile. Tuo fratello sta cercando di mantenere il controllo, ma prima che tu possa accorrere in suo aiuto il tuo cavallo scarta, abbandonando il sentiero.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 8 o più, vai al **211**. Se è meno di 8, vai al **61**.

67

Svanita la voce di Fistandantalus, il tempo riprende a scorrere. Ma ora sei protetto dalle fiamme del Drow, che ti sfiorano senza danno, e nel frattempo metti in azione il tuo piano d'attacco.
Estrai dal mantello la pergamena con la formula della Luce Perenne. Mentre la leggi, senti i poteri concentrarsi intorno a te: li fai scatenare nella stanza, dove esplodono in una luce accecante.
L'esplosione colpisce gli occhi del Drow, dissipando le tenebre e accecandolo. Il tuo nemico cade in ginocchio, strofinandosi forsennatamente gli occhi che gli bruciano nelle orbite.

Senza misericordia continui ad attaccare, scagliando a tutta forza i Dardi Magici che colpiscono il tuo avversario alla testa e alla gola, facendolo crollare esanime contro la parete.
Attraversi la stanza fino al punto in cui giace il tuo nemico. Chino su di lui, osservi il suo petto alzarsi e abbassarsi rapidamente. Il volto è coperto di ferite sanguinanti. Estrai il pugnale per finirlo, ma all'improvviso noti un movimento indistinto: hai appena il tempo di vedere un lampo metallico che senti un dolore lancinante. Qualcosa di caldo e umido ti cola lungo il fianco e l'elsa di un pugnale ti spunta tra le costole.
Il tuo nemico alza lo sguardo su di te, con una smorfia malevola dipinta sul volto scuro. È stata la sua ultima mossa, che ti porterà alla morte assieme a lui. Prima di accasciarti al suolo, sguaini anche tu il pugnale. Ora il Drow è troppo debole per difendersi e gli affondi la lama nella gola fino all'elsa. Vai al **73**.

68

Sai che la scelta di questo incantesimo potrebbe essere pericolosa. Perché possa funzionare, dovrai avvicinarti molto di più al Cane Orco e attirarne l'attenzione.
Ma non hai il tempo di preoccupartene, ora. Caramon tiene occupato il mostro, ma non potrà farlo in eterno. È ora che tu agisca.
Parole arcane si formano sulle tue labbra, radunando potenti forze magiche, e senti la magia concentrarsi attorno a te. All'istante appaiono altre tre immagini di te stesso. Quando estrai il pugnale, anche le immagini lo fanno. Quattro Raistlin avanzano all'unisono, agitando le braccia e gettando urla spaventose.

L'essenziale è distrarre il Cane Orco, sia pure per una frazione di secondo.
Il mostro, sorpreso di vedere uno stuolo di nemici, lancia un ruggito di sfida e si gira su se stesso per affrontare la nuova minaccia. Continui ad agitare le braccia e ad urlare, fuori della portata della creatura, che appare ovviamente molto confusa. Eppure, per qualche misterioso istinto, essa riesce a distinguerti dalle immagini: socchiude a fessura gli occhi rossi, riducendoli a due punti luminosi, e poi inizia ad avanzare lentamente verso di te digrignando i denti.
Vai al **158**.

69

Non fai in tempo a scansarti. La mazza ti prende in pieno alle costole e ne senti una spezzarsi, mentre cadi in ginocchio. Il capo della banda ti guarda per un attimo. Poi il sorriso svanisce dalle sue labbra mentre si china per raccogliere l'arma. Aggrottando le sopracciglia si rivolge al suo braccio destro, e alle sue parole ti senti mancare.
«Grazie, Rafe» dice. «Immaginavo che avrebbe tentato qualcosa di simile». Si gira lentamente a guardarti, e un lampo nei suoi occhi ti fa capire che non è più in balia del tuo incantesimo.
«Bene, Raistlin» inizia. «Ne ho abbastanza dei tuoi tentativi di prendermi in giro. Ora io e i miei compagni ti daremo una lezione che non dimenticherai!»
Senza poter fare nulla, lo guardi alzare la mazza sopra la testa per colpirti violentemente. Crolli al suolo, raggiunto da una raffica di colpi su tutto il corpo, e in pochi istanti perdi i sensi.
Perdi 3 punti di E.V. e vai al **219**.

70

Il terrore che parecchie volte ha minacciato di sopraffarti si intensifica nuovamente, spazzando via tutta la tua sicurezza.
«No!» sussurri. «Non voglio . . . non posso entrare in quelle Torri!»
Con tuo grande stupore le iscrizioni runiche, i cancelli, le Torri, tutto ciò che ti circonda svanisce gradualmente, confondendosi quasi con il terreno. Ben presto tutto ciò che rimane è una valle erbosa che si estende davanti a te, e il vento che mormora dolcemente tra l'erba.
All'improvviso la voce di Par-Salian, Signore dei Maghi, si spande nell'aria, come se provenisse da una grande distanza. Vai al **210**.

71

Sai che con questo incantesimo potrai fermare soltanto uno degli Uomini Drago più piccoli, così scegli quello che ha in mano la frusta. *Così imparerà a non maltrattare le creature indifese,* pensi.
Soffi granelli di polvere d'ottone dal palmo della mano e punti il dito contro l'ignaro Uomo Drago. Con un grido di sorpresa quello lascia cadere la frusta, mentre la forza dell'incantesimo della Spinta lo fa rotolare per tutta la stanza, fino all'apertura nel pavimento. Urlando nel tentativo disperato di aggrapparsi all'orlo, finisce nel pozzo e scompare.
Nella stanza scoppia il caos. Gli Gnomi approfittano della situazione e tra grida e schiamazzi scappano dalla pentola, mentre l'altro Uomo Drago si precipita verso di loro, tentando invano di fermarli.
«Lasciali perdere, idiota!» urla il capo. «Piuttosto, scendi nel pozzo e assicurati che quello sciocco non

combini qualche guaio quando arriva giù. C'è qualcosa che non va, qui, e voglio scoprire che cos'è».
Il secondo Uomo Drago entra nell'apertura. Scrutando sospettoso le due gallerie, il capo fruga nella piccola borsa che ha alla cintura, alla ricerca di qualcosa. Ne estrae un oggetto di piccole dimensioni e si avvicina all'orlo del pozzo. Poi, borbottando qualche parola, vi entra e scompare.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 8 o più, vai al **146**. Se è meno di 8, vai al **37**.

72

Mentre fissi la folla urlante le parole di Par-Salian ti tornano chiare alla mente: «Il successo finale dipenderà molto dall'uso che farai delle tue passate esperienze». Evidentemente questa è una delle occasioni di cui parlava il Mago.
All'improvviso capisci: stavi per commettere lo stesso errore che quasi ti costava la vita nell'incontro precedente. Avevi imposto alla folla le tue opinioni, senza tener conto dei suoi sentimenti. Ciò non deve accadere di nuovo. Sollevi le braccia per attirare l'attenzione dei cittadini e alzi la voce per sovrastare il brusio.
«Bene» gridi. «Vi lascerò ai vostri nuovi dei. Possano essi portarvi la gioia e la speranza che desiderate!»
L'improvviso mutamento nel tuo atteggiamento coglie di sorpresa la folla. Salti giù dalla piattaforma e ti allontani tra la moltitudine che ti guarda stupita.
Finalmente raggiungi le porte della città. *Forse,* pensi, *in futuro impareranno. Spero soltanto che non sia troppo tardi*... ma le tue riflessioni sono interrotte da un grido. Ti volti spaventato e vedi il capitano

delle guardie correre verso di te. Ti si ferma di fronte, e prima di parlare ti guarda con aria di approvazione.

«Il mio compito è farti sapere che hai agito bene, laggiù in città» dice. «Devo anche dirti che dovrai proseguire per Solace, per qualcosa che ha a che fare con "il resto della tua Prova". Ma se ci sei già stato, dovresti attendere qui. Qualcuno passerà da queste parti, ma non mi è stato detto chi».

Quando si allontana, il suo corpo si confonde lentamente con la strada fino a scomparire. Era un'illusione!

Se non sei ancora stato a Solace, vai al **95**. Se ci sei già stato, vai al **131** per vedere chi "passerà da quelle parti".

73

Il Drow ti ha inferto un colpo mortale. Come si può celebrare la vittoria nella morte? Mentre il sangue ti esce copioso dalla ferita, precipiti in una sorta di limbo tra la vita e la morte, e qui ritrovi Fistandantalus.

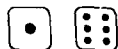
«Che pazzia» dice lentamente, «avvicinarsi tanto ad un nemico, senza prima accertarsi se sia davvero morto. Che pazzia! Se non fossi tu, ti lascerei al tuo

destino. Ma non posso. La tua salvezza è essenziale per i miei progetti e per la sorte di Krynn. Perciò, devi vivere!»
L'ombra di una mano passa davanti ai tuoi occhi. Senti una nuova vita pervadere il tuo corpo e inizi a respirare più agevolmente. Il dolore lacerante al petto si placa.
«Alzati, Raistlin» ordina Fistandantalus. «Sembra che dovremo parlare ancora».
Vai al **189**.

74

«Non temere, fratello» mormori con voce rassicurante. «La Foresta di Wayreth pullula di guardiani, ma hanno il compito di tenere alla larga gli intrusi: e noi siamo stati invitati, quindi siamo al sicuro. Non far del male a nessuno, e nessuno ne farà a te».
Caramon ti osserva per qualche istante, poi si alza e si dirige lentamente verso di te. Vai al **182**.

75

Quando riprendi i sensi, ti ritrovi disteso sul pavimento del corridoio. I tuoi abiti sono ancora ricoperti da un sottile strato di ghiaccio e ti dolgono tutte le ossa e le articolazioni, ma sei ancora vivo! Mentre ti alzi lentamente in piedi, una voce polverosa si fa sentire nella tua mente.

«Ragazzo sventato, non imparerai mai? Non ho l'abitudine di dare consigli per poi vederli gettare al vento. Rifletti meglio sul mio messaggio, e questa volta non essere così temerario».
Perdi 2 punti di E.V., poi vai al **125** e scegli di nuovo.

76

In qualche modo, nelle tue riserve interiori, trovi la forza di indietreggiare e di analizzare ciò che sta accadendo. Hai di fronte un nemico che sa che non sei in grado di sconfiggerlo, ma continua a schernirti. Perché? Mentre rifletti l'ira lentamente si placa, e la tua forza interiore prende il sopravvento. La ragione recupera lentamente il controllo sulla tua mente in tumulto e ti calma.
No, dichiari fra te, *sono stato uno sciocco. Non è questo il modo di agire. Il duello termina qui.*
Vedendo la tua esitazione la figura avvolta nel mantello si ferma. È come se fosse a conoscenza dei dilemmi che ti tormentano e aspettasse che tu li risolva.
Torni col pensiero alla situazione che devi affrontare. Il Messaggero Fantasma è di fronte a te, in attesa. All'improvviso, con un'umiltà che non ti è consueta, chini il capo e ti rivolgi a lui.
«Onorevole straniero, mi hai battuto. Non combatterò più con te, anche perché non sono in grado di farlo. Se non ho già perduto la possibilità di sottopormi alla Prova a causa della mia insolenza, e se tu possiedi un po' di clemenza, accetta per favore le mie scuse per il mio comportamento avventato».
La figura approva con un cenno silenzioso del capo. Poi parla: «Raistlin, sei un giovane mago dalla personalità complicata. Questa improvvisa dimostrazio-

ne di umiltà è davvero inaspettata. Il fatto che tu possa esercitare un tale controllo sulle tue emozioni gioca a tuo favore. Di certo ti sarà molto utile nella Prova. Ma» continua, «prima hai perso il controllo, e questo denota una debolezza che potrebbe costarti la vita. Perciò devo mostrarti qualcosa. Guardami, giovane mago, e vedrai che cosa ti riserva il futuro!» Vai al **145**.

77

La sabbia presa nel laboratorio ti scorre lentamente tra le dita, mentre pronunci sottovoce le parole dell'incantesimo del Sonno. La magia si concentra ai tuoi ordini e tu la invii sul capo degli Uomini Drago. Getta un dado. Se ottieni 1, vai al **206**. Se ottieni da 2 a 6, vai al **4**.

78

La fatica della Prova, e lo stomaco pieno, ti danno una sensazione di spossatezza. Sei stanco, e ti corichi a riposare su una branda in un angolo del laboratorio; mentre stai per sprofondare nel sonno il pensiero degli scaffali saccheggiati continua ad agitarsi nella tua mente. *E se davvero qualcuno entrasse in questa stanza in mia assenza?* pensi assonnato. *E se costui tornasse mentre dormo?* Concludi che ci sono troppi "e se" per i tuoi gusti. Se capiterà, affronterai il problema.

Alla fine ti addormenti. Aggiungi 1 punto all'E.V. per il riposo che ti è concesso e vai al **112**.

79

Quel volto - il volto del tuo futuro - ti sconvolge profondamente. *Ma vale davvero la pena di sopportare tali sofferenze?* ti chiedi.
La risposta giunge immediatamente, e ti echeggia nella mente in un lampo. *Certamente! Qualsiasi cosa, per la magia, anche quel terribile destino. Affronterò la Prova!*
Quasi leggendoti nel pensiero, lo spettro parla. La sua voce suona quasi compiaciuta. «Così sia, allora. La tua sorte è segnata. Ammiro il tuo coraggio, giovane mago. Può darsi veramente che tu sia quello che attendevamo, quello che speravamo tu fossi. Il tuo coraggio e la tua determinazione ti torneranno molto utili durante la Prova. Usali, aggrappati ad essi e sopravviverai».
La sua voce assume un tono pressante: «Devo avvertirti che la visione che hai avuto del tuo futuro ti intralcerà nel corso della Prova. Solo la tua forza interiore potrà aiutarti a superare quest'ostacolo. Ora vai. Le Torri sorgono poco più avanti. Par-Salian ti attende all'interno per incontrarti».
Lo spettro svanisce nella nebbia. Le sue misteriose parole, che ti definivano "quello che attendevamo", ti rendono perplesso; e pensi ancora ad esse, quando monti in sella e ti dirigi verso le Torri dell'Alta Magia.
Vai al **169**. Da adesso fino alla fine dell'avventura, però, a meno di istruzioni diverse, dovrai sottrarre 1 punto ogni volta che lanci il dado per calcolare il punteggio della Presenza di Spirito: è una conseguenza della visione che hai avuto.

80

La porta con il triangolo nero ti attira. Nell'avvicinarti noti che è fatta di acciaio brunito, un metallo estremamente raro a Krynn. Quella porta varrebbe una fortuna, se riuscissi in qualche modo a portarla fuori dalle Torri. *È ora di tornare alla realtà!* ti dici. Sai che devi pensare a cose ben più importanti del prezzo dell'acciaio a Krynn. Afferri la maniglia e l'abbassi lentamente. Odi un leggero scatto ma la porta non si apre, nemmeno quando la spingi. Di fatto non accade nulla, per il momento.
Ma quando tenti di lasciar andare la maniglia, ti accorgi che non riesci a staccare la mano, per quanti tentativi tu faccia. Ma quel che è peggio, la maniglia sta diventando molto fredda, anzi, gelida.
Ben presto il freddo sempre più intenso ti congela la mano. Tendi i muscoli, cercando di aprirla o di mollare la maniglia, ma non riesci. Il terrore ti attanaglia le viscere quando sulla mano inizia a formarsi del ghiaccio; poi il freddo si propaga lungo il braccio, fino al petto, infondendoti un senso di intorpidimento. Tenti freneticamente di liberarti, ma invano.
Ben presto il gelo arriva fino al cuore. Senti il battito rallentare quando anche la testa e il cervello si congelano. Anche pensare diventa difficile: ora capisci che hai scelto la porta sbagliata, ma non è che ciò possa aiutarti molto. Alla fine cadi a terra, privo di sensi. Vai al 75.

81

«Perlomeno questo indovinello sembra avere un senso» borbotti. «Con la parola "dare" lo scrivente intende naturalmente "colpire", "passare all'offensiva". "Ricevere" deve voler dire "difendersi"».

Cogli rapidamente il significato della poesia. Se si scelgono incantesimi a carattere offensivo, bisogna andare a sinistra, se invece si scelgono incantesimi a carattere difensivo, è meglio andare a destra. Ma che cosa ti attenderà in quelle gallerie?
Per un po' resti immerso nei tuoi pensieri, valutando la natura degli incantesimi che hai scelto. Vai al **51**.

82

Ora sei tranquillo e rassicurato. *Finalmente,* pensi, *un vero chierico, uno che possiede il potere di operare miracoli.* Verminaard continua a predicare, e le sue parole suonano così ragionevoli, così vere, che non puoi fare a meno di credergli. Ti fai strada fino alle prime file, in modo da essere proprio sotto la piattaforma.
Finalmente il chierico termina il suo sermone e chiede: «Chi di voi sarà il primo a permettere che i nuovi dei diano prova dei loro poteri? Chi farà un passo avanti per dimostrare la sua fede?» Sta guardando proprio te.
Sei talmente convinto che i nuovi dei saranno la salvezza di Krynn che balzi immediatamente sulla piattaforma, ansioso di dimostrare a Verminaard quant'è profonda la tua convinzione.
«I nuovi dei mi accetteranno?» chiedi trepidante.
Verminaard ti sorride. «Un forestiero è giunto al nostro umile villaggio» annuncia alla folla. «Bene, la fede non è limitata soltanto a noi, e questo giovane dimostra di averne molta. Possano gli dei servirsi di lui per dimostrare la loro potenza, salvandolo dalla morte tra le fiamme!»
Senza opporre resistenza ti lasci condurre all'altare,

dove vieni legato. Non noti il lampo malvagio negli occhi di Verminaard, che già pregusta la tua fine mentre i suoi seguaci annodano le corde.
Poi ai tuoi piedi viene accatastata della legna. Il chierico, mormorando qualche formula arcana, infila una torcia scoppiettante tra i ceppi che iniziano a crepitare, mentre le fiamme si levano alte intorno a te. Il fumo ti annebbia la vista, ma la tua mente è occupata dal pensiero della potenza dei nuovi dei e del miracolo che compiranno per salvarti. *Non mi lasceranno morire qui,* pensi. *La loro potenza e la mia fede mi salveranno dalle fiamme!*
Ora il fuoco ti lambisce le vesti e le incendia, propagandosi lungo il tessuto, ma non ti preoccupi. Dimostrerai a tutti che i miracoli sono finalmente tornati a Krynn.
D'un tratto un dolore insopportabile ti tortura. Vedi il fuoco infuriare e turbinare intorno a te, strappandoti all'incantesimo. Attraverso il ruggito e lo scoppiettio delle fiamme, ora alimentate dai tuoi abiti e dal tuo corpo, odi il chierico Verminaard gridare, rivolto al popolo.
«I nuovi dei conoscono la differenza tra un vero credente ed un eretico!» urla. «Ecco il destino degli infedeli!» Dalla folla si leva un ululato di consenso, mentre le fiamme ti lambiscono il volto ed i capelli.
Non può essere! pensi. *Come posso essere caduto in una trappola simile? Non può finire qui! Non devo morire in modo tanto ignominioso!*
Ma la folla non saprà mai i tuoi pensieri. La risata chioccia e maligna di Verminaard ti penetra nella mente attraverso il ruggito delle fiamme. Un urlo di dolore e di straziante agonia ti esce dalla gola, e la folla fa eco con un boato di approvazione.
Vai al **18**.

83

Mai errore si rivelò più disastroso. L'incantesimo scelto non arresta il Drow, anzi, gli dà tutto il tempo necessario per contrattaccare. Vai al **3**.

84

Senza incantesimi non hai molti mezzi per combattere, ma devi fare qualcosa, o il mostro farà a pezzi tuo fratello!
Ti guardi intorno, alla disperata ricerca di un'arma da usare contro la bestia. Vedi un grosso ramo d'albero sul terreno poco lontano. *Sarà sempre meglio di niente,* pensi affrettandoti a raccoglierlo.
Spinto più dall'audacia che dalla ragione, ti avventi sul mostro. Alzi il bastone sopra la testa e colpisci a tutta forza la coda del Cane Orco.
Ululando di rabbia, la creatura si gira di scatto. Solleva una delle grosse zampe e ti getta a terra, circa tre metri più in là. Poi avanza verso di te con occhi ardenti e fiammeggianti, digrignando i denti. Perdi 2 punti di E.V. e vai al **158**.

85

La sala di Par-Salian scompare alla tua vista e ti ritrovi nell'oscurità più fitta e profonda che tu abbia mai veduto. Sembra quasi dotata di peso e di consistenza, e hai l'impressione di poterla toccare. Si stringe intorno a te come una mano gigantesca. Senti un gelo sgradevole nell'aria e ti chiedi se per caso la Prova finirà qui, con te ridotto ad un ghiacciolo umano.
In risposta ai tuoi pensieri, una vocina penetra nel tuo cervello. È un sussurro polveroso e sibilante, che proviene dall'oscurità e ti riempie la mente.

«No, giovane mago» sibila la voce polverosa, «non ti lasceremo congelare soltanto per divertirci. Cose troppo importanti ti attendono... troppe cose dipendono da te. Avrai tutte le possibilità per dimostrare chi sei. Sappi che alcuni di noi hanno preso personalmente a cuore il tuo caso. Ti terremo sempre sotto controllo, in attesa, pronti ad assisterti in caso di bisogno, sempre che tu accetti il nostro aiuto».
Il pensiero che qualcuno o qualcosa possa intromettersi nella tua Prova ti stupisce, ma i tuoi pensieri vanno immediatamente all'avvertimento di Par-Salian. Potrebbe essere questo l'essere di cui parlava? E perché ti offre la sua assistenza?
«Chi sei?» chiedi sottovoce. «Che cosa vuoi da me e che cosa intendi dicendo che "troppe cose dipendono da me"? Mostrati, cosicché io possa vederti. Penso di avere diritto ad una risposta alle mie domande».
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Sottrai 1 punto se hai incontrato il Messaggero Fantasma nella Foresta di Wayreth. Se il totale è meno di 9, vai al **165**. Se è 9 o più, vai al **173**. Ricorda che puoi utilizzare 1 o più punti di Esperienza.

86

«... kalith koran, tobanis kar!»
Pronunci la formula dell'incantesimo dei Dardi Magici, e due luminosi dardi di luce candida ti si formano sulla punta delle dita. Ti concentri per farli sfrecciare attraverso la stanza e colpire il capo degli Uomini Drago alla gola. La violenza dell'attacco fa cadere all'indietro la creatura, che lascia andare la

mazza e si stringe la gola con le mani, emettendo un grido strozzato e sputando sangue. Poi, accecata dal dolore, inciampa e cade nella pentola, tra gli Gnomi. Questi ultimi non esitano a sfogare la loro ira da tempo repressa sull'oppressore, ormai ridotto all'impotenza. Ma il peso è troppo, e la pentola scende precipitosamente nel pozzo. In un attimo scompare alla vista, e tu odi soltanto le grida degli Gnomi infuriati e le urla di dolore dell'Uomo Drago.
I due Uomini Drago superstiti si guardano per qualche istante, poi si girano nella direzione da cui sono partiti i Dardi Magici. Infine osservano il pozzo in cui è sparito il loro capo.
Con un grido si precipitano verso l'apertura. Aprono le ali e vi si infilano, all'inseguimento della pentola.
All'improvviso ti senti molto strano. Alzando gli occhi vedi le pareti della stanza brillare di una strana luce iridescente, come se fosse all'opera una potente magia! Vai al **123**.

87

Dovrebbe essere facile spaventare questi zoticoni, pensi fiducioso. Parlando con il tuo tono più minaccioso, dici: «Così vorreste prendermi, eh?» e fissi il capo con sguardo gelido. Lentamente fissi anche tutti gli altri, proprio negli occhi, in una gara di forza di volontà.
«Prima che vi imbarchiate in una simile folle impresa» dici loro in tono minaccioso, «voglio avvertirvi di una cosa. Ho studiato le arti magiche e ho combattuto contro molti nemici, dall'ultima volta che ci siamo incontrati. Molti di loro erano ben più potenti di tutti voi messi assieme. Vi consiglio in buona fede di non continuare questa lotta. Potrebbe avere conseguenze disastrose per tutti voi».

Ti giri di scatto per fronteggiare il capo, ergendoti in tutta la tua statura. «E specialmente per te!» concludi, puntando il dito nella sua direzione. «Sarai tu il primo a cadere!» Facendo il possibile per impedire alla tua mano di tremare, fissi nuovamente il capo dei delinquenti negli occhi, nel tentativo di fargli abbassare lo sguardo.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Se il totale è 7 o più, vai al **13**. Se è meno di 7, vai al **201**. Ricorda di sottrarre 1 punto se hai visto il volto del Messaggero nella Foresta di Wayreth.

88

Una nuova ondata di terrore ti travolge, mettendoti quasi in ginocchio, ma in qualche modo riesci a resistere e ti prepari a formulare l'incantesimo.
Ma il secondo attacco magico è troppo per Caramon: con la coda dell'occhio vedi che è rimasto paralizzato da un terrore indicibile. La figura incappucciata gli passa accanto sfiorandolo e continua ad avanzare verso di te. Vai al **119**.

89

Troppo tardi! Tenebre fittissime ti avvolgono, ormai sei perduto . . .

Indietreggi barcollando, alla ricerca della galleria da cui sei entrato, ma vai ad urtare contro la solida parete di roccia della caverna. Procedi freneticamente a tentoni lungo il muro, cercando una via d'uscita, e all'improvviso una luce esplode dietro di te; ti volti e vedi una fiammata sfrecciare nella tua direzione, per poi colpirti al petto, esplodendo in una sfera di fuoco.

Se hai ricevuto la Verga o la Pergamena, vai al **166**.
Altrimenti, vai al **12**.

90

Mentre Caramon tiene occupato il Cane Orco, infili la mano in una delle tasche segrete del tuo mantello e ne trai una manciata di sabbia. Pronunci le antiche parole dell'incantesimo del Sonno, mentre la sabbia ti scivola tra le dita: «*Ast tasarak simularan krynawi*».

La magia riempie l'aria, formando come una bolla di poteri arcani. Al tuo comando la bolla si solleva e vola sul Cane Orco. Ma non accade nulla! O perlomeno, non accade quel che doveva accadere. Invece

di cadere in un sonno profondo, la bestia ulula di rabbia e si lancia contro tuo fratello; getta a terra Caramon con una zampata e poi si volge verso di te. Dapprima ti si avvicina lentamente, come se volesse giocare; poi digrigna i lunghi denti, preparandosi a farti a pezzi.
Caramon riuscirà a riprendersi prima che questa creatura mi divori? ti chiedi disperato. Vai al **158**.

91

Mi chiedo se anche il tavolo è stato saccheggiato, pensi. *Diamogli un'occhiata.*
Ti avvicini al tavolo e passi in rassegna gli oggetti che vi si trovano. Il fornellino e il secchio di carbone sono ancora al loro posto, ma il vaso con le rose è stato rovesciato e ad alcuni fiori sono stati strappati i petali. Anche il sacchetto con i pezzi di rame che si trovava sopra la pergamena è sparito. Noti che vicino alla piccola mola c'è una barra di ottone parzialmente limata e che la mola stessa è coperta da un leggero strato di sottile polvere d'ottone. Su un lato del tavolo c'è una barra d'ambra, parzialmente coperta da una striscia di pelo di pipistrello; senza dubbio si tratta degli ingredienti dell'incantesimo del Fulmine. *Peccato che non lo conosca,* pensi con un pizzico d'invidia. *Potrebbe tornarmi utile.* Dai anche un'occhiata sotto il tavolo, dove trovi ancora il barattolo e le ragnatele.

Se pensi di poter usare qualcuno degli oggetti sparsi sul tavolo per i tuoi incantesimi aggiungilo alla tua lista di sostanze magiche, tenendo sempre a mente che non puoi sceglierne più di quattro in tutto. Poi vai al **78**.

92

Mentre il suolo si avvicina sempre più velocemente, maledici la voce polverosa. L'indovinello non ti aiuta affatto, l'unico pensiero che ora occupa la tua mente è la certezza di essere un mago morto.
Hai davanti agli occhi la visione del tuo corpo sfracellato sull'acciottolato del cortile. *Non può essere,* pensi. *Che razza di prova è mai questa? No . . . no! Non fatemi questo, vi prego!*
Il grido che sta per uscirti dalla gola viene soffocato per sempre nel momento in cui precipiti nel cortile delle Torri, e le tenebre ti avvolgono ancora una volta. Vai al **200**.

93

Mentre scendi dalla predella su cui sorge l'altare, senti un leggero schiocco sotto di te. Spaventato, balzi di lato e guardi il pavimento. *Che cos'era, in nome di Gilean?* ti chiedi.
All'improvviso si sente un forte stridore, come di una pietra che striscia contro un'altra pietra. Alzi lo sguardo e vedi che una lastra scorrevole di pietra sta chiudendo l'apertura da cui sei entrato. Contemporaneamente il pavimento sotto di te inizia a sollevarsi lentamente, trasportandoti verso il soffitto della sala. Finirai schiacciato tra il soffitto ed il pavimento se non riesci a fare qualcosa per arrestare il movimento, e in fretta! Vai al **139**.

94

Al mattino ti attende uno sgradevole risveglio.
«Raistlin! Ehi, Raistlin! Faresti meglio a svegliarti e a dare un'occhiata!»
«Non adesso, Caramon» mormori con voce assonnata. «È troppo presto e sono troppo stanco». Ti giri nelle coperte: da quando siete giunti in questa remota vallata delle Montagne di Kharolis, tuo fratello - il guerriero - è molto nervoso. Ma non è il caso di dargli troppa importanza.
Una notte di sonno si è rivelata insufficiente. Il sonno non basta ad eliminare lo sfinimento fisico e psichico causato dall'ultima parte del vostro viaggio. Siete partiti tre settimane fa dal villaggio natìo di Solace, e vi aspetta ancora una settimana di viaggio. I passi di montagna e i ripidi sentieri della Catena di Kharolis sono stati davvero ardui; tu e il tuo gemello Caramon avete dovuto faticare parecchio per percorrere strade impervie ed estenuanti, e oltrepassare quelle vette. Il Cataclisma e l'allontanamento degli antichi Dei da Krynn non hanno soltanto privato il mondo dei miracoli; hanno devastato la terra stessa, e queste aspre montagne ne sono la prova.
Ma devi ammettere che tuo fratello ti è stato di grande aiuto durante il viaggio. Anche se, a dire il vero, non era stato invitato a partecipare, le sue abilità di combattente si sono dimostrate molto utili. Nelle terre che avete attraversato vivevano creature che soltanto un guerriero dotato della sua forza e della sua abilità poteva combattere, e nel vostro viaggio ne avete incontrate un bel numero. Diverse volte avete salvato la pelle soltanto grazie alla sua spada e ai tuoi incantesimi. Senza dubbio avete combattuto bene assieme. Anzi, se devi proprio dire la verità, sei contento che Caramon ti abbia accompagnato.

È stato un viaggio difficile, ma la sua conclusione potrebbe essere ancora più ardua. La notte scorsa avete finalmente raggiunto la valle segreta che avevate cercato così a lungo. Siete anche arrivati con buon anticipo: la costellazione del Guerriero e quella della Regina della Notte avevano appena iniziato la loro eterna lotta per la conquista del cielo notturno. *Sì*, pensavi, *abbiamo tutto il tempo che vogliamo, per riposare, o forse per meditare*... Innanzi tutto dovevi ripassare i tuoi incantesimi, per la Prova imminente. E invece...

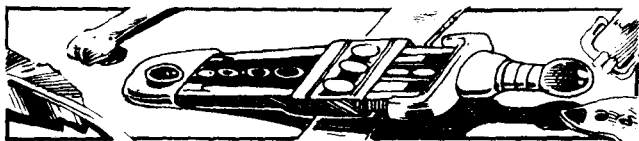
Le grida eccitate di Caramon ti penetrano nuovamente nella mente annebbiata dal sonno: «C'è qualcosa che non va, qui, Raistlin! Vieni, subito!»

Il suo tono preoccupato ti induce ad alzarti rapidamente dal letto improvvisato. Getti via la coperta e ti alzi in piedi: e la vista che si presenta ai tuoi occhi ancora velati dal sonno, ti sveglia del tutto.

A meno di trenta metri dall'accampamento sorge una foresta fitta e buia, avvolta nella nebbia. Una foresta che la notte scorsa non c'era! Da essa irradia un'aura misteriosa e potente, e dai suoi recessi oscuri emana qualcosa di vivo che ti tocca l'anima e ti fa rabbrividire inconsapevolmente. Brume sinistre circondano i rami degli alberi, tozzi e contorti, e ribollono intorno alle radici. Da lontano sinistri vapori si protendono verso di te come creature incatenate, trattenute da qualche forza magica. La fioca luce dell'alba, che rischiara debolmente il cielo nuvoloso, non riesce nemmeno a penetrare nelle tenebre della foresta.

Caramon scuote la testa incredulo. Dall'espressione del suo volto comprendi che anche lui sente il male che si annida tra quegli alberi.

«Raistlin» dice con un filo di voce, come se non vo-

lesse farsi sentire, «abbiamo dovuto passarne parecchie per giungere fin qui. Abbiamo visto molte cose strane e le abbiamo anche combattute. Ma questa foresta è troppo per me. Se ciò che stai cercando si trova al suo interno, mi piacerebbe saperlo».
Rassegnato, ti lasci cadere su un tronco. Sei giunto ad uno dei momenti più difficili del viaggio: quello in cui dovrai informare tuo fratello di ciò che vi riserva il futuro, senza però dirgli troppo.
Mio fratello ama la verità, pensi in fretta, *e se gli do un'idea di che cos'è questo posto, forse sarà disposto ugualmente ad aiutarmi. Ma se scopre che questa foresta potrebbe anche portarci alla morte, non mi permetterà mai di entrare. MA IO DEVO ENTRARCI A TUTTI I COSTI!*
Se decidi di dire a Caramon una parte della verità, vai al **140**. Se pensi di poterlo indurre nel bosco con un inganno, vai al **164**.

95

Scomparso il capitano delle guardie, anche l'intera città sembra dissolversi. Gli edifici crollano e sprofondano nel terreno come in uno specchio d'acqua. Ben presto davanti a te vedi soltanto una strada sterrata ed un cartello con l'indicazione "Solace".
Osservi la strada che conduce alla tua città natale con un senso di calore e di autocompiacimento. *Ha detto che ho agito bene, ed è vero!* pensi soddisfatto.

Beh, d'altra parte, che altro si aspettavano da me? E ora andiamo a vedere che cos'ha da offrire Solace.
Mentre ti incammini lungo la strada che porta alla tua città natia, ti metti quasi a fischiettare. Aggiungi 1 al punteggio dell'Esperienza e vai al **27**.

96

Il pensiero della lista degli incantesimi continua a roderti. Deve servire a qualcosa, altrimenti non sarebbe stata messa lì. Ma a cosa?
All'improvviso capisci. Ma certo! È l'elenco degli incantesimi necessari a superare la quarta fase della Prova: Luce Perenne, Dardi Magici e Ragnatela. Dev'essere così!
Ti soffermi per alcuni minuti a sfogliare il Libro degli Incantesimi per ripassare quelli che porterai con te.
Se pensi che la lista indichi veramente gli incantesimi necessari per l'ultima fase della Prova, scegli quelli. Se pensi che possa trattarsi soltanto di un trucco, scegli qualsiasi altro incantesimo desideri al paragrafo **10** (due di primo livello ed uno di secondo livello). Ricorda di annotare gli incantesimi scelti sul Foglio d'Identità. Una volta fatto tutto ciò sei pronto ad entrare nella caverna. Vai al **199**.

97

L'inquietante voce del Messaggero Fantasma ti penetra fino al cuore.
«Giovane sciocco» sussurra in tono imperioso, «pensavi che vuote minacce potessero compensare i tuoi miseri incantesimi? Non hai imparato proprio nulla? Sono tentato di mandare a casa il tuo cadavere seduta stante. Ma questo non è il mio compito: dovevo metterti alla prova e, se necessario, darti una lezione. L'ho fatto. Ma non è ancora finita. Guardami e vedrai ciò che ti riserva il futuro, se decidi di continuare». Vai al **145**.

98

L'incantesimo dello Charme penetra nella mente dell'Uomo Drago con la frusta. La creatura è debole e facile da controllare, quindi balzi fuori dal tuo nascondiglio.
«Aiuto!» gridi. «Questi rettili mi inseguono! Aiuto, vi prego!»
Stupito, l'altro Uomo Drago si volta per affrontarti e sguaina la spada.
Ma quello che hai stregato agisce fulmineo: estratta la spada, la affonda in un lampo fino all'elsa nella schiena del suo ex-compagno. In quell'istante assisti ad una scena stupefacente: il corpo dell'Uomo Drago morente si irrigidisce sotto i tuoi occhi. Quando crolla al suolo è ormai diventato di pietra, e la spada si è incastrata nel suo corpo pietrificato. Ma anche disarmato, l'Uomo Drago stregato parte all'attacco: con un ringhio iroso attraversa la stanza d'un balzo, diretto verso il suo ex-capo.
Ringhiando furiosamente, il capo contrattacca. I due si scontrano a mezz'aria e precipitano al suolo, stretti in un abbraccio mortale. Ma l'Uomo Drago strega-

to è più piccolo dell'altro, e capisci che sta per soccombere. Ti accingi a preparare un altro incantesimo per accorrere in suo aiuto, ma nello stesso istante gli Gnomi, infuriati per il trattamento riservato alla loro compagna, escono dalla pentola e si avventano sul capo.
Sciamano intorno ai duellanti, mordendo quello più grande e prendendolo a calci. Gli strappano dalle mani la mazza e lo colpiscono sul cranio squamoso. Alla fine molte paia di piccole mani trascinano i due contendenti sull'orlo del pozzo, li sollevano e li gettano dentro entrambi. Poi, con grida di giubilo, gli Gnomi si precipitano via per una delle gallerie. All'improvviso ti senti molto strano. Alzi gli occhi e vedi le pareti della stanza illuminarsi di una strana luce iridescente, come se fosse all'opera una potente magia. Vai al **123**.

99

Sei davanti alla porta con il triangolo bianco. Sembra fatta d'oro massiccio, ed è talmente lucida che ti ci puoi specchiare. Quando tendi la mano per afferrare la maniglia, senti che emana calore. Non sembra tanto intenso da bruciarti, quindi abbassi la maniglia e spingi.
Con tua grande sorpresa la porta si apre facilmente, al punto che cadi lungo disteso nella stanza retrostante, e ti accorgi di essere su una strada sterrata. Non si tratta affatto di una stanza!
Ti alzi in piedi e per un attimo resti ad osservare a bocca aperta le dolci colline verdi e i boschetti che si presentano ai tuoi occhi. Il sole splende e gli uccelli cantano. Sembra una piacevole giornata estiva, molto simile ad altre che hai trascorso in campagna vicino a casa tua, a Solace. Ti volti e vedi che le Torri

sono ancora dietro di te, ma la porta d'oro è ermeticamente chiusa. Provi ad aprirla, ma non ci riesci. Sembra proprio che dovrai rimanere dove ti trovi, almeno per un po'.

Esamini il paesaggio che si stende davanti a te, e quello che vedi ti rende perplesso. «Dove mi hanno mandato?» ti chiedi ad alta voce. «Questa non è la Foresta di Wayreth che circonda le Torri. Dove sono?»

La stretta strada prosegue davanti a te, verso alcune colline a una certa distanza. Riesci a malapena a distinguere un bivio, e un cartello! Ti precipiti lungo la strada verso la biforcazione, sperando che il cartello possa darti un'idea di dove ti trovi, e in quale epoca.

Ma il cartello si rivela più un enigma che una soluzione. Infatti una delle due strade è indicata dalla dicitura "AI FURFANTI DI SOLACE", l'altra da "AL CHIERICO DI VERDIN". Seguendo con lo sguardo la strada che porta a Solace, scorgi in lontananza un bosco di possenti alberi di vallonea. Solace, la tua città, è stata costruita proprio tra i rami di quegli alberi, e il vederli ti riporta alla memoria dei ricordi. Forse sei ritornato a casa, entrando da quella porta?

Quando giri la testa in direzione di Verdin vedi la strada perdersi tra le colline. Al di là delle colline sorge un altopiano, dove si erge un piccolo castello circondato da mura. Sui parapetti sventolano bandiere e le mura sembrano decorate da festoni di vivaci colori. *Una festa, forse,* pensi. *Beh, ben presto sarò in grado di scoprirlo. Ma perché quella città e quel castello mi paiono così familiari?*

Mentre ti arrovelli su queste considerazioni, un altro pensiero ti turba. Dai tempi del Cataclisma a Krynn

non ci sono stati veri chierici, dotati cioè dagli dei del potere di fare miracoli. Tu stesso, con i tuoi amici, ti sei messo alla ricerca di persone dotate di tali poteri, ma con tua grande delusione hai trovato soltanto falsi chierici, intenti unicamente a raggirare la gente che invece avrebbero dovuto aiutare. *Che c'entra dunque un chierico con la mia Prova,* ti chiedi. *Sempre che si tratti di un vero chierico, poi!*
Capisci comunque che, se rimarrai lì a pensare, non arriverai in nessun posto. Devi decidere: se pensi di andare a Solace, vai al **27**; se preferisci indagare sul chierico di Verdin, vai al **2**.

100

Mentre il gigantesco Cane Orco si prepara ad attaccare, senti nascere l'eccitazione che la battaglia suscita sempre in te. I tuoi riflessi allenati rispondono a questa minaccia come a molte altre. La lotta è qualcosa di familiare per te e tuo fratello, perciò reagite con l'affiatamento che vi è consueto. Prima che la bestia possa avventarsi su di voi, balzate da cavallo, tenendovi dietro ai rispettivi animali in modo da usarli come scudi viventi per alcuni secondi preziosi.
Il mostro esita, momentaneamente confuso. Apparentemente la sua preda è scomparsa, e quella pausa, seppure breve, è sufficiente.
All'improvviso Caramon parte all'attacco da dietro la sua cavalcatura, lanciando un selvaggio grido di guerra. Il mostro si dirige lentamente verso di lui, ululando in risposta alla sua sfida.

Non capisce però di trovarsi in pericolo: mentre tuo fratello saltella stuzzicandolo con delle finte, tu hai tutto il tempo per formulare un incantesimo.
Vai alla Tavola degli Incantesimi, al paragrafo **10**. Segui la riga dell'incantesimo scelto finché non arrivi alla colonna del paragrafo **100**. Poi vai al paragrafo indicato nel punto d'incontro tra la riga e la colonna, e scopri gli effetti dell'incantesimo.

101

«Stupidi indovinelli» mormori. «Se devo scegliere tra due strade, perché non mi dicono subito quale prendere, senza farla tanto lunga?»
Visto che non riesci a venire a capo della poesia, ora devi decidere se andare a destra o a sinistra.
Se decidi di andare a sinistra, vai al **118**. Se scegli di andare a destra, vai al **132**.

102

Sai che è giunto il momento in cui la tua abilità dovrà affrontare la prova estrema. La stanza sta rapidamente sprofondando nelle tenebre, e con i suoi poteri il Drow è certamente in grado di sopraffarti nell'oscurità.

Immediatamente estrai dal mantello ciò che potrebbe essere la tua unica salvezza. Se solo potessi leggerlo prima che l'oscurità blocchi del tutto la luce!
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 10 o più, aggiungendo eventualmente punti di Esperienza, vai al **115**. Se è meno di 10, vai all'**89**.

103

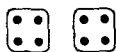
«Raistlin!... Raistlin! Svegliati! Bevi questo, ti darà forza».
Un dolore lancinante, pulsante, ti avvolge come in un bozzolo, e il risveglio lo rende ancor più insopportabile.
Con la vista annebbiata scorgi Caramon, esausto e sporco di sangue, inginocchiato al tuo fianco. Dietro di lui arde un fuoco. Il sole sta tramontando e le prime stelle spuntano nel cielo arrossato. Caramon ti solleva delicatamente il capo per farti inghiottire un po' della zuppa che ha riscaldato. Il liquido caldo ti scorre giù per la gola, ristorandoti un po'. Poi tuo fratello ti rimette disteso sulla coperta. «Beh, fratellino, ce l'hai fatta. Devo confessarti di aver avuto paura per te. Pensavo che quella bestiaccia ti avesse strappato il braccio. Comunque è una brutta ferita: ti ha rotto la scapola e la clavicola. Hai perso molto sangue, perciò dovrai riposare qui per un po', prima di partire verso casa».
Casa? pensi, pieno d'angoscia. «Ma la Prova?» mormori debolmente. «La Prova? Al diavolo la Prova!» è la risposta. «Non riesci neppure a reggerti in piedi, come potresti affrontarla? Ce ne andremo di qui non appena sarai in grado di viaggiare. Dovrai sottoporti alla Prova in un'altra occasione».

In un'altra occasione? ti chiedi. *Ma ci sarà un'altra occasione?* Non ha molta importanza, ora. Sai che non potresti affrontare la Prova in queste condizioni. Caramon ha ragione. Ciò che conta ora è riposare e poi tornare a casa. Quando sarai guarito, potrai ritentare.
Se te lo permetteranno.

104

Il Messaggero Fantasma si trova davanti al cancello delle Torri, con le braccia incrociate sul petto. Fermi il cavallo ad una certa distanza dalla sua figura incappucciata, mentre intorno a te cala uno strano silenzio, come se lo spettro stesse aspettando una tua mossa.
Preso dal panico, capisci che non sarai in grado di affrontare ancora una volta questa spaventosa creatura, specialmente se dovrai combattere con essa per poter accedere alle Torri. «Caramon» sussurri nervosamente, «non possiamo entrare da qui. Non posso affrontare di nuovo quell'essere. Dovremo cercare un'altra via».
Immediatamente la scena di fronte a te inizia a mutare. Le mura delle Torri e i boschi che le circondano svaniscono lentamente. Sembrano evaporare come nebbia al sole.
Poi nell'aria risuona una voce, che riconosci per quella di Par-Salian, Signore dei Maghi. Vai al **210**.

105

Questo dovrebbe servire di lezione a quel bruto, pensi. Soffi granelli di polvere d'ottone dal palmo della mano, puntando un dito verso il capo degli Uomini Drago.

La forza magica dell'incantesimo della Spinta sfreccia attraverso la stanza e colpisce in pieno il tuo avversario.
Da un momento all'altro la creatura, che prima assisteva all'esecuzione dei suoi ordini, precipita nel pozzo finendo nella pentola brulicante di Gnomi.
Questi ultimi reagiscono con rapidità, picchiando, graffiando, mordendo e bastonando il loro aguzzino.
Il peso dell'Uomo Drago però fa scendere velocemente nel pozzo la pentola, che scompare sotto il pavimento finché le urla di dolore del mostro e le grida di gioia degli Gnomi si perdono in lontananza.
Gli altri due Uomini Drago si avvicinano lesti all'orlo del pozzo, dimenticando la loro vittima. Quando si fermano a guardare giù, un ordine urlato dal basso li induce a precipitarsi immediatamente nell'apertura.
All'improvviso ti senti molto strano. Alzi gli occhi e vedi le pareti della stanza illuminarsi di una strana luce iridescente, come se fosse all'opera una potente magia. Vai al **123**.

106

Che significa questo attacco? pensi angosciato. *Non dovrebbero esserci ostacoli al nostro passaggio. Siamo stati invitati! Forse tutto ciò rientra nella Prova.*
Quest'ultimo pensiero ti riporta immediatamente alla realtà. Vedi Caramon con la spada sguainata, pronto a reagire nell'unico modo che conosce. Ma non deve colpire la figura incappucciata!
«Caramon! Aspetta!»
Esita, ma tutto il suo essere è pronto ad attaccare la figura avvolta nel mantello. Ti ascolterà, o ti ignorerà, assalendo l'avversario?

Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Se il totale è 7 o più, vai al **55**. Se è meno di 7, vai al **113**.

107

Soffi la polvere d'ottone che hai sul palmo della mano contro il tuo avversario, e la forza invisibile dell'incantesimo della Spinta lo prende alle gambe: cade a faccia in giù, sbattendo la testa contro una roccia. La scuote, tentando allo stesso tempo di rialzarsi, ma si accascia quasi subito al suolo, privo di sensi.
Ti aspetti che gli altri fuggano, ma alzi lo sguardo giusto in tempo per vedere una mazza volare verso di te. Ti colpisce in pieno alle costole, e senti una spezzarsi. Una raffica di colpi ti piove addosso scaraventandoti in una sorta di stupore impotente. L'aiutante del capo si porta davanti a te e alza la mazza per l'ultima volta: poi ti colpisce alla fronte, facendoti sprofondare nelle tenebre.
Perdi 3 punti di E.V. e vai al **219**.

108

Rifletti attentamente su quello che potresti trovare: Fistandantalus ha detto che sarebbe stato molto difficile.
Ha anche detto che saresti stato libero di usare qualsiasi incantesimo. *Avrebbe fatto meglio a dire che mi sarebbero venuti in mente quando mi fossero serviti,* pensi. *Non ho avuto la possibilità di studiarli. Ma cosa dovrò affrontare? Un nuovo tipo di mostro? Uno stregone?* Ricordi il laboratorio del mago, con le bottiglie rovesciate e gli attrezzi a soqquadro. Potrebbe anche darsi che ci sia un altro mago assieme a te, impegnato in una Prova!

Mentre ricordi alcuni particolari del laboratorio, ti viene in mente anche qualcos'altro. Ma certo! La lista! Il tesoro trovato alla fine della seconda fase era una pergamena contenente un elenco di incantesimi. Che cosa diceva? Sì, te lo ricordi bene: «Luce Perenne, Dardi Magici, Ragnatela, Verga». Ma a cosa serve questa combinazione di incantesimi? Forse che la lista ha qualche riferimento a quello che dovrai affrontare? Se ti è stata consegnata la Verga di Magius, vai al **35**. Se hai ricevuto la pergamena della Luce Perenne, vai al **135**. Se non hai nessuno dei due oggetti magici, vai al **50**.

109

Nonostante il panico che minaccia di sopraffarti, il tuo cervello è ancora in grado di ragionare freddamente. *Ma certo, sciocco che non sei altro,* pensi. *Questa sensazione di terrore e queste voci ultraterrene fanno parte dell'incantesimo protettivo che impedisce alle persone non abbastanza motivate di entrare nel bosco. Delle voci non potranno certo farci del male!* Questa considerazione ti restituisce la calma.

«Non temere, Caramon» esclami ad alta voce, vincendo la tua confusione. «Queste sensazioni di paura fanno parte della barriera magica. Non prestar loro attenzione e svaniranno come neve al sole. Per quanto riguarda il modo di entrare nella foresta, ci verrà indicato».

«Senti, Raistlin» dice tuo fratello, che non sembra molto rassicurato dalle tue parole, «è meglio tornare a casa. Qualsiasi cosa si trovi là dentro, non gradisce la nostra presenza e io . . . io . . .»

La frase rimane a metà perché Caramon resta a bocca aperta. Sgranando gli occhi incredulo, balbetta: «R . . . R . . . Raistlin, guarda! La foresta si muove!»

Ti volti a guardare, aspettandoti di vedere qualche mostruosa creatura balzar fuori dalla nebbia, ma quel che si presenta ai tuoi occhi sarebbe sufficiente a far uscire di senno chiunque.
La foresta si sta aprendo dinanzi a te!
Vai al **216**.

110

La folla in tumulto ti trascina con sé nella piazza, ma tu fai in modo di metterti di lato, per vedere meglio quello che accade.
Al centro della piazza è stata eretta una piattaforma, sulla quale sorge una specie di altare con accanto una piccola catasta di legna. La scena ha tutte le caratteristiche di un . . . *Saçrificio?* pensi con un sussulto. *Questo chierico intende forse offrire un sacrificio ai suoi nuovi dei?*
La folla si acquieta quando il chierico Verminaard si dirige verso l'altare e getta indietro il cappuccio del semplice mantello nero, rivelando il volto. Irradia benevolenza e onestà, ma quando il suo sguardo vaga lentamente sulla folla cogli nei suoi occhi una luce che ti ricorda vagamente un serpente. Sei convinto che le intenzioni di quest'uomo non siano affatto buone.
Quando il chierico alza le braccia, la folla tace. Poi, con voce pastosa e dolce come il miele, Verminaard inizia a parlare. «Vi reco la speranza per un nuovo domani, in nome dei nuovi dei!» declama.
La folla scoppia in un grido d'esultanza accompagnato da applausi. Dopo pochi secondi, il chierico chiede il silenzio e continua. Con crescente disgusto lo senti denigrare i vecchi dei, per aver dimenticato Krynn, nel momento del bisogno. Sono state le colpe dei vecchi dei, dice, e non il falso orgoglio della gen-

te, a causare il Cataclisma portando miseria e morte; era tempo che il mondo si rivolgesse a delle divinità in grado di soccorrerlo nelle sventure. È il momento dei nuovi dei!
La voce di Verminaard riempie l'aria con promesse di tempi migliori, tutto nel nome dei nuovi dei. La folla ascolta come incantata, e pende dalle sue labbra.
A questo punto controlla la tua capacità di ragionamento. Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 6 o più, vai al **32**. Se è meno di 6, vai al **59**.

111

Mentre lasci cadere i granelli di sabbia dalle mani mormori: «*Ast tasarak simiralan krinawi*».
L'incantesimo raduna silenziosamente le forze magiche del Sonno al tuo comando, e la tua mente invia l'incantesimo sui due Uomini Drago più piccoli.
La frusta trema nella mano di una delle due creature e in pochi secondi cade a terra, seguita dai due rettili che crollano al suolo in un sonno profondo.
Per un attimo tutto è avvolto nel silenzio. Poi scoppia il caos.
Il capo sbraita un ordine e si dirige verso i suoi sottoposti addormentati. «Alzatevi, mascalzoni!» grida. «Non abbiamo tempo per gli scherzi!»

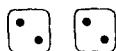
Gli Gnomi dal canto loro si scatenano. Il capo degli Uomini Drago è lontano, e gli altri due giacciono a terra. Così, urlando e vociando, si precipitano fuori dalla pentola e fuggono lungo l'altra galleria.
L'Uomo Drago rimasto sveglio si guarda intorno sospettoso. Maledicendo gli Gnomi e i compagni addormentati, si dirige verso l'apertura nel pavimento. Si ferma sull'orlo frugando in una piccola borsa che porta alla cintura, alla ricerca di qualcosa. Poi ne estrae un oggetto di dimensioni ridotte che non riesci a vedere bene. Mormorando qualcosa tra i denti, entra nel pozzo e scompare alla tua vista.
Controlla la tua capacità di ragionamento. Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 7 o più, vai al **146**. Se è meno di 7, vai al **37**.

112

Per fortuna i pensieri fastidiosi che ti tormentavano prima di addormentarti non ti impediscono di riposare. Dormi sodo e ti svegli con la mente fresca, pronta a memorizzare gli incantesimi per la prossima fase della Prova.
Fai riferimento al paragrafo **10** ogni volta che ne avrai bisogno, poi annota i tre incantesimi scelti per la terza fase della Prova sul Foglio d'Identità. Puoi scegliere due incantesimi di primo livello e uno di secondo livello. Tieni a mente le sostanze magiche che hai già preso.
Dopo un po', esci dallo stato di trance che ti ha permesso la memorizzazione, con gli incantesimi ben impressi nella mente. Ti alzi e lasci la stanza uscendo dalla porticina posta accanto agli scaffali.

Una volta ancora ti ritrovi nel ben noto corridoio, di fronte all'ultima porta della Prova: quella del Futuro. Chissà che cosa ti riserva? C'è un modo solo per scoprirlo. Assolutamente deciso a farcela o a morire nel tentativo, allunghi la mano e abbassi la maniglia della porta d'acciaio che reca il triangolo nero.
Vai al **43**.

113

Caramon ormai vede soltanto il pericolo davanti a sé, e continua ad avanzare minaccioso. «Fermo, miserabile!» tuona. «Se non ci lasci in pace, andrai incontro a morte certa!»
La figura si arresta momentaneamente, guardandoti come se si aspettasse qualcosa da te. Visto che tu non reagisci, si limita ad alzare le spalle e prosegue.
Caramon si lancia in avanti, menando un fendente micidiale con la spada. All'ultimo momento fa una finta verso destra e il fendente diventa un pericoloso colpo di piatto diretto al collo dell'avversario. Ma non arriva a segno!
Resti a bocca aperta per lo stupore. Quando la lama tocca la figura incappucciata, questa sparisce per riapparire circa un metro più in là, mentre la spada di Caramon sibila nell'aria senza far danni.
Il potente colpo fa fare un giro su se stesso al guerriero, che cade a terra ma si riprende subito e balza in piedi, portandosi da un lato.
Stranamente lo spettro si ferma, e si gira lentamente per fronteggiare tuo fratello. Spalanca le braccia, e sembra invitarlo all'attacco.
Infuriato, Caramon non perde tempo e mena un tremendo fendente al ventre della creatura.
E accade l'inevitabile. Un urlo di dolore echeggia nella nebbia: vedi tuo fratello piegarsi in due e poi

cadere, stringendosi al petto il braccio che reggeva la spada, annerito e contorto. Mentre l'arto ferito fuma come se stesse bruciando, Caramon si dibatte tra atroci dolori, osservando il Messaggero Fantasma con terrore incommensurabile, incapace di reagire.
La creatura sembra ignorarlo. Estrae lentamente la lama fumante dal ventre e la getta via con aria sdegnosa; poi si avvicina a Caramon sollevando un braccio.
Se vuoi accorrere in aiuto di tuo fratello, vai al **41**. Se preferisci aspettare che sia il Messaggero Fantasma a venire da te, vai al **175**. Se vuoi usare un incantesimo contro lo spettro, vai al **119**.

114

Mentre ti aggiri nel silenzio di tomba che pervade la tua città natale, uno scoppio di risa sguaiate, seguito da un grido, ti fa sussultare.
Poi, un altro scoppio di risa sgradevoli ti induce a voltarti. Con tua grande sorpresa ti trovi di fronte un giovane sulla strada, a circa tre metri da te. È scuro di carnagione e sembra più giovane di te di alcuni anni, ne avrà forse sedici o diciassette. Comunque, ha un'aria familiare.
«Bene, che piacevole sorpresa» ghigna, con uno sguardo maligno negli occhi. «Guarda chi c'è... e senza quell'energumeno di suo fratello. Sei gentile a farci visita, *mago!*»
Pronuncia l'ultima parola come se la sputasse perché ha un cattivo sapore. Poi dà uno sguardo alla città silenziosa e grida: «Ehi, ragazzi! Venite qui! Guardate che cos'ho trovato!»
Lentamente appaiono altri giovani, da dietro alberi e carri, formando un ampio circolo intorno a te. Noti

che due di loro impugnano delle mazze dall'aspetto poco rassicurante.
Il primo giovane, evidentemente il capo, dice: «Una volta mi hai fatto fare una figura da sciocco, mago da strapazzo, davanti a tutti. Ora la pagherai!»
La tua memoria si concentra sulle sue parole e, all'improvviso, ricordi. Anni prima avevi davvero umiliato quel giovane ad una riunione pubblica, dopo che lui e i suoi compagni ti avevano molestato senza pietà. Anzi, ti avrebbero picchiato a sangue se tuo fratello Caramon non fosse intervenuto. Ma adesso non c'è nessun Caramon e i giovinastri sembrano avere tutte le intenzioni di vendicarsi.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Ricorda di sottrarre 1 punto se hai visto il volto del Messaggero Fantasma nella Foresta di Wayreth. Se il totale è 6 o più, vai al **168**. Se è meno di 6, vai al **207**.

115

Sia lode a Gilean! Agisci con rapidità quasi soprannaturale. Prima che il Drow possa completare l'incantesimo, hai in mano la pergamena con l'incantesimo della Luce Perenne. Parole arcane escono dalle tue labbra in pochi secondi, e un piccolo sole si accende nella caverna, abbagliandoti.
Il tuo avversario mugola di rabbia e di dolore, accecato dalla luce intensissima. Si porta le mani agli occhi, girandosi per evitare quel bagliore.
Hai guadagnato tempo prezioso, ma devi far presto. Il Drow non soccomberà tanto facilmente. A meno che non ti sbagli, si riprenderà in fretta. Come se ti leggesse nel pensiero, il Drow si alza e si getta nuovamente contro di te. Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è

9 o più, vai al **10** e scegli un incantesimo. Se è meno di 9, vai al **3**.

116

Il tuo incantesimo non ha alcun effetto sulla bestia, e resti ad osservare impotente Caramon che cerca di combattere il mostro da solo.
Se vuoi tentare un altro incantesimo, vai al paragrafo **10** e riprova. Se torni di nuovo a questo paragrafo, vai al **205**. Se decidi di non servirti più della magia, getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 6 o più, vai all'**84**. Se è meno di 6, vai al **205**.

117

Quando rinvieni, ti ritrovi a terra sul pavimento del corridoio. Il tuo mantello brucia ancora, ma almeno non sei rimasto carbonizzato. Mentre ti alzi faticosamente in piedi, una voce polverosa parla sottovoce nella tua mente.
«Sciocco ragazzo, non imparerai mai? Non ho l'abitudine di dare consigli per poi vederli gettare al vento. Considera nuovamente il mio messaggio, e questa volta non essere così temerario».
Perdi 3 punti di E.V.; poi vai al **125** e scegli di nuovo.

118

Ben presto scopri che la galleria di sinistra non è affatto agevole, vi si respira un'aria umida e viziata. I globi di luce sono posti a maggiore distanza, ora, e non riescono quasi a rischiararla. Il tunnel prende decisamente a sinistra, seguendo una traiettoria circolare.

Prosegui guardingo. Potresti ancora cogliere di sorpresa qualsiasi cosa si nasconda nella galleria. Mentre avanzi strisciando cautamente provi un senso di nausea, e i tuoi nervi sono tesi come corde di violino.
Dopo una svolta ti trovi davanti un solido muro di mattoni. Non ci sono altri corridoi, e non ne hai incontrati altri neppure in precedenza sul tuo percorso. Capisci che dovrai tornare indietro a prendere il corridoio di destra. Vai al **132**.

119

Qualcosa scatta dentro di te. Fai un passo avanti, con aria di sfida. «Villano!» tuoni. «Come osi sbarrare il passo ai tuoi superiori? Fatti da parte, o alla fine mi supplicherai in ginocchio di perdonarti!»
Il tuo avversario si arresta, come per valutare la tua sfida. «Giovane inesperto» esordisce, «hai ancora molto da imparare e non vedo l'ora di darti la prima lezione. Vedremo chi di noi due striscerà ai piedi dell'altro, quando tutto sarà stato detto e fatto. Procedi, mago da strapazzo!»
Le sue parole ti feriscono una volta di più. La tua ira raggiunge il culmine mentre decidi il tuo piano d'azione.
Per scegliere l'incantesimo che desideri usare contro il tuo antagonista, vai al paragrafo **10** e individua il paragrafo a cui dovrai andare come hai già fatto in precedenza, cioè trovando il punto d'incontro tra la riga con il nome dell'incantesimo e la colonna con il numero di questo paragrafo.
Se non ti restano più incantesimi, vai al **195**.

120

Un velo di tenebra ti avvolge mentre la grande sala di Fistandantalus scompare. In pochi istanti le tenebre si alzano, rivelando una galleria irregolare, fiocamente illuminata; è abbastanza larga e ha il pavimento di pietra. Ogni tre metri circa c'è una torcia, infilata in un anello posto sulla parete, che fornisce luce sufficiente per vederci abbastanza bene. Dietro di te c'è una solida parete, e perciò puoi andare in una sola direzione.
«Beh, perlomeno non devo scegliere da che parte andare» dici a mezza voce.
Ti incammini guardingo lungo la tortuosa galleria, cercando di far meno rumore possibile con gli stivali. Dopo una dozzina di metri, la galleria svolta decisamente a destra. Guardando cautamente dietro l'angolo, vedi quella che sembra una vasta sala.
Qualsiasi cosa mi attenda, deve trovarsi qui, pensi. *Fatti forza, amico, e preparati ad affrontare l'inevitabile.*
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 7 o più, vai al **108**. Se è meno di 7, vai al **144**.

121

Mentre pronunci le arcane parole magiche, comprendi di aver fatto un errore. Hai bisogno di una sostanza magica, per questo incantesimo!
Caramon si lancia con il corpo muscoloso nello spazio che vi separa, mentre rovisti freneticamente nel mantello. Se solo riuscissi a trovare in tempo la sostanza giusta . . .
Vai al **177**.

122

Una figura di sembianze vagamente umane è china sulla piccola femmina di Gnomo. Ha le dimensioni di un uomo e cammina su due gambe, ma è coperta di sottili squame e ha una testa piatta da rettile che termina con un muso aguzzo e zannuto. Alle mani e ai piedi ha artigli affilati, e dalla schiena le spuntano ali di pipistrello dall'aspetto coriaceo.
Se qualcuno avesse mai pensato di unire il seme dell'uomo a quello del drago, questo potrebbe essere il risultato.
Esaminando ulteriormente la stanza, noti altre due di quelle strane creature. Una si trova vicino alla prima e si fa crudelmente beffe del tormento della femmina di Gnomo. L'altra, più grande e meglio armata delle prime due, si trova vicino alla pentola. Impugna una micidiale mazza d'acciaio e si dà arie di autorità. Immagini che si tratti del loro capo.
L'Uomo-Drago con la frusta, chino sulla creatura indifesa, alza il suo strumento di tortura e sibila: «Alzati, fannullona, ed entra nella pentola, o ti scorticherò a suon di frustate!»
La piccola femmina di Gnomo, inginocchiata davanti al suo aguzzino, si drizza e strilla in tono di sfida: «No! No più lavoro giù. No più lavoro per capi figli di lucertola. Voi morire tutti. Possa Grande Lucertola masticare vostre ossa e schiacciare vostra testa!»
La sferza colpisce nuovamente la piccola creatura, che grida di dolore e cade a faccia in giù sul pavimento di pietra. L'altro Uomo Drago accanto a lei la prende selvaggiamente a calci nelle costole, e da quel corpo martoriato esce un flebile lamento. A quel lamento ne fa seguito un altro, proveniente dalla pentola degli Gnomi. Quello che pare il capo colpisce la pentola con la mazza. «Silenzio, Gnomi schifosi!» si-

bila. «Vedete ora qual è la punizione per chi non obbedisce agli ordini?»
La creatura squamosa solleva nuovamente la frusta, e la piccola femmina di Gnomo si drizza risoluta, pronta ad affrontare la morte.
Non puoi più stare a guardare questi esseri crudeli che se la prendono con una creatura inerme!
Rifletti su due possibili piani d'azione. Potresti attaccare il capo con un incantesimo, scoraggiando così gli altri due Uomini Drago; oppure puoi occuparti prima di questi ultimi e poi del loro capo. Se vuoi attaccare il capo con un incantesimo, vai al **202**. Se decidi di occuparti prima dei due più piccoli, vai al **20**.

123

Quando finalmente gli effetti della magia svaniscono, ti ritrovi al centro di una grande sala. È tutto buio, solo un raggio luminoso emana da qualche fonte invisibile sopra di te, formando una vasta chiazza di luce sul pavimento all'altra estremità della sala. Al centro della chiazza si trova un trono e sul trono siede un uomo avviluppato in un mantello nero. Il suo volto è nascosto dalle pieghe del cappuccio. «Bene, giovanotto» dice la figura. «Avvicinati, così potremo parlare». La sua voce suona polverosa, quasi fosse piena di sabbia, e sembra echeggiare da una lunga galleria. È molto flebile, ma penetra in profondità nella tua mente.
Ricordi di averla udita in una fase precedente della Prova: il tuo benefattore sconosciuto si è finalmente deciso a mostrarsi!
Obbediente attraversi la stanza dal pavimento di pietra e quando entri nella chiazza di luce tutto ciò che

ti circonda scompare alla vista. Sei solo con questo essere.

«Sei stato piuttosto bravo, Raistlin» continua il tuo ospite. «Sei sopravvissuto a tutte e tre le fasi della tua Prova. Congratulazioni! Sembra proprio che tu abbia tutte le qualità richieste dagli Ideatori della Prova, e forse di più. Resta ancora da vedere però se ciò è vero fino in fondo. Ora ti trovi al di fuori della dimensione in cui hai affrontato la Prova. Dubito che Par-Salian sappia della tua assenza; comunque non ha molta importanza, perché non potrebbe far nulla. Per il momento tu devi rimanere qui. Sappi che io sono uno degli Ideatori della tua Prova, anzi, ne sono il Primo Ideatore. Ero io colui che affrontasti nella Foresta di Wayreth e poi al cancello delle Torri. Ero io colui che ti fornì soluzioni e incantesimi nel corso della Prova. Io, sopra tutti, sono responsabile del fatto che tu sia qui, perché ho bisogno di te. Sono Fistandantalus, e ora dovrai sottoporti al mio giudizio».

Vai al **163**.

124

«Caramon! Metti via la spada e fatti da parte!» ordini in tono gelido. «Me la sbrigherò da solo».

Tuo fratello si gira verso di te, e i suoi occhi sono colmi d'ira e di terrore.

«No, Raistlin» dice tutto teso, «sei tu che non devi muoverti. Ne ho abbastanza di questo posto e dei tuoi ordini. Tratterò questo miserabile nel modo che si merita, e tu non me lo impedirai!»

La tensione che lo domina sin dal mattino lo ha sopraffatto. Non potrai fare o dire nulla per trattenerlo, e lo sai. Caramon sguaina la spada e si prepara ad affrontare la figura incappucciata. Vai al **113**.

125

Mentre rifletti sul significato dello strano messaggio osservi pensoso le porte che ti stanno di fronte e vedi che ciascuna reca un simbolo. Quando le esamini più da vicino, scopri che questo simbolo è un semplice triangolo. La porta di fronte a te reca un triangolo rosso, quella di sinistra un triangolo nero e quella di destra un triangolo bianco.
Ma che diavolo significa tutto ciò? pensi. *Che hanno a che fare il passato, il presente e il futuro con la mia Prova? E come posso sapere a quale delle diverse epoche conduce ciascuna porta? Forse che la soluzione si trova nel messaggio lasciatomi dal mio misterioso benefattore? Oppure in realtà non importa molto da dove comincio . . .*
Tutti questi pensieri si affollano nella tua mente mentre rifletti su cosa fare.
Se pensi che dovresti prima scoprire quale porta conduce al passato, quale al presente e quale al futuro, e poi aprirle in quest'ordine, vai al **154**. Se invece vuoi aprire semplicemente una porta a caso, vai al **192**.

126

Pronunci le parole dell'incantesimo dell'Invisibilità il più velocemente possibile. Il Drow non potrà colpire qualcosa che non vede, pensi speranzoso.
Ti senti avvolgere dal mantello magico e, rassicurato dalla tua Invisibilità, ti metti in posizione per il prossimo attacco tenendo sempre d'occhio il tuo avversario.
Quest'ultimo però scoppia a ridere, emettendo un suono breve e stridulo che ti dà i brividi. Poi mormora un altro incantesimo.

Con infallibile certezza, guarda esattamente nella tua direzione: «Ah, sottospecie di mago» gongola, «davvero poco gentile da parte tua cercar di sparire prima di concludere il nostro affaruccio». Con un senso di scoramento, capisci che il tuo avversario ha formulato un incantesimo Rivelatore d'Invisibilità. Vai al **3**.

127

«... tobanis kar!»

Due dardi che brillano di una luce candida partono dalle punte delle tue dita, sfrecciando dritti verso tuo fratello. Caramon non ha nemmeno il tempo di scansarsi, anche se comunque non sarebbe riuscito ad evitarli: un Dardo Magico non manca mai il bersaglio.

I dardi colpiscono Caramon con violenza inaudita, uno al petto, per fortuna protetto dall'armatura, e l'altro alla spalla sinistra. Lo guardi cadere di schianto a terra, in un groviglio di carne e metallo.

Rimani accanto al tuo cavallo, odiando te stesso per aver dovuto usare un incantesimo così potente contro tuo fratello. In fondo era convinto di agire per il tuo bene.

«Caramon» dici, pieno di rimorso, «*devo* entrare in quella foresta. Sarà la cosa più importante che io abbia mai fatto nella mia vita. Riesci a comprenderlo, ora?»

Tuo fratello si solleva, puntandosi su un gomito. È ferito, ma nei suoi occhi vedi che non è il dolore fisico a torturarlo maggiormente. Ti fissa per alcuni istanti, scuotendo la testa, quasi incapace di credere che proprio tu, suo fratello, abbia potuto attaccarlo. Il suo respiro è affannoso, e prima di parlare è costretto a stringere i denti per controllarsi. Vai al **58**.

128

Le parole dell'incantesimo della Ragnatela ti salgono alle labbra. All'istante fili sottili ti nascono dalle dita e vanno a depositarsi, non visti, ai piedi del capo degli Uomini Drago.

Immediatamente iniziano a moltiplicarsi. Nuovi fili appiccicosi spuntano dal terreno intorno alla creatura. Altri cadono dal soffitto, avvolgendola dall'alto: ben presto è imprigionata nella ragnatela.

Ma con tua grande sorpresa l'Uomo Drago se la strappa di dosso come se fosse carta e, sbraitando un ordine, punta la mazza nella tua direzione. Grazie a qualche incredibile sesto senso ha seguito la traccia del tuo incantesimo, e sbircia nel tuo nascondiglio con tutta l'aria di sapere dove ti trovi.

Gli altri due Uomini Drago si dirigono verso di te, sguainando la spada e preparandosi ad attaccare. Forse puoi formulare un altro incantesimo prima che riescano a prenderti, ma devi affrettarti. Vai al **167**.

129

Per quanto il Drow sia velocissimo, tu lo sei di più! Mentre le tenebre minacciano di sopraffarti evochi l'incantesimo della Luce Perenne dalla Verga di Magius.

«*Shirak!*» gridi febbrilmente.

La sfera posta in cima al bastone esplode in un sole in miniatura: una luce intensissima, accecante, riempie la caverna, e il Drow urla di dolore, nascondendosi il volto con la cappa.

Hai ottenuto un leggero vantaggio. Sebbene il tuo avversario sia ferito, sai che la luce non lo fermerà per molto. Devi passare al prossimo incantesimo prima che possa assalirti nuovamente.

Quasi in risposta ai tuoi timori, il Drow si raddrizza e si prepara ad affrontarti ancora.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 9 o più, compresi eventuali punti di Esperienza, vai al **10** e scegli il prossimo incantesimo. Se è meno di 9, vai al **3**.

130

Il terrore che minacciava di dominare le tue azioni ora raggiunge una nuova intensità, annullando la tua sicurezza.
«No» sussurri, «non continuerò, non posso».
Par-Salian si alza lentamente in piedi. È come se la tua decisione avesse appesantito il grave onere di responsabilità che porta sulle spalle. «Così sia, giovane mago. È la fine. Sappi che nutrivamo grandi speranze nei tuoi confronti. Ora soltanto il futuro potrà dire che cos'ha in serbo per te e per tutti noi».

Il venerando Mago alza le mani al cielo e mormora le parole di un potente incantesimo che non hai mai udito prima, e probabilmente non udrai mai più. Con tuo grande stupore tutto ciò che ti circonda scompare gradualmente.
Le Torri, la foresta, la nebbia: tutto svanisce nel nulla. Ben presto rimane soltanto una valle erbosa e il vento che sussurra dolcemente tra l'erba.
All'improvviso la voce di Par-Salian si spande nell'aria. Vai al **210**.

131

Ti trovi sulla strada ai margini della città e pensi a com'è andata nelle prime due fasi della Prova. Inquieti pensieri ti si affollano nella mente, mentre attendi che qualcosa "passi da quelle parti".
Spero che le altre prove progettate per me dagli Ideatori non siano elementari quanto quelle precedenti. Che cosa imparerò, altrimenti, da queste esperienze che dovrebbero fare di me un grande Mago? E per quanto dovrò stare qui ad aspettare? E per quale motivo? ti chiedi.
Le tue riflessioni vengono interrotte da un rombo di tuono in lontananza, che si intensifica sempre più finché capisci che si tratta di un rumore di zoccoli: sembra che stia sopraggiungendo un'intera mandria.
Ma qualcosa non quadra. Se fosse così, il terreno dovrebbe tremare sotto il peso di un tal numero di animali, e invece non si muove affatto. È l'aria, invece, a vibrare!
All'improvviso vedi una scintilla balenare nel cielo. Alzi lo sguardo e per poco il cuore non ti si ferma. Da un banco di nubi esce al galoppo qualcosa che pochi a Krynn possono sperare di vedere.

/

Si tratta di una creatura dal lucente corpo dorato, col capo ornato di una barba e di una criniera pure dorate che ondeggiano al vento. Dalla fronte le spunta un corno a spirale e ha zoccoli pure d'oro, ma dai riflessi rosati, la cui lucentezza rivaleggia con quella delle stelle. Mentre galoppa nel cielo, l'aria sembra incendiarsi al suo passaggio. Capisci che si tratta di un leggendario Ki-rin. Vai al **48**.

132

La galleria di destra si rivela piuttosto agevole; il pavimento non è di pietra ma di sabbia soffice e tiepida, l'illuminazione è fornita sempre dagli strani globi luminosi che emanano una luce calda e quasi confortevole.
Meglio che non mi senta troppo a mio agio, pensi. *Nessuno può dire che cosa si trovi al di là di quella svolta.*
La galleria gira decisamente a destra, formando apparentemente parte di un cerchio. Avanzi guardingo, sperando di cogliere di sorpresa ciò che probabilmente si cela laggiù. Procedi cauto, con i nervi tesi.
Hai fatto sì e no una decina di metri quando un ruggito lacerante rimbomba nella galleria, facendo quasi tremare i muri.
Il cuore ti balza in gola e ti appiattisci contro la parete nel tentativo di nasconderti. Al primo ruggito ne fa seguito un altro, una sorta di straziante ululato di dolore che ben presto però sfuma in un urlo di rabbia incontenibile.
Qualsiasi cosa si trovi laggiù, pensi, *non è dell'umore adatto a ricevere visite.*
Senti l'impulso di tornare indietro, ma ricordi gli

ammonimenti di Par-Salian, che ti esortava a non ritirarti mai nel corso della Prova. Tra l'altro la creatura che si nasconde laggiù potrebbe attaccarti da dietro nel momento in cui tu le volgessi le spalle. Non hai altra scelta che quella di procedere. Vai al **24**.

133

«... kairtangus miopiar!»
Un ventaglio di fiamme si sprigiona dalle dita delle tue mani giunte, e senti l'intenso calore del fuoco lambirti il volto.
Prima che Caramon possa muoversi, il ventaglio di fiamme lo colpisce in pieno petto. Istintivamente si copre il volto con le braccia e si gira; le fiamme gli corrono lungo la schiena strinandogli i capelli e strappandogli un grido di dolore. Si piega su se stesso, cadendo in ginocchio.
Lasci ricadere le mani lungo i fianchi, interrompendo così l'incantesimo. Colto immediatamente dal rimorso per aver ferito tuo fratello, ti precipiti al suo fianco per dargli un po' di conforto. La tunica e i capelli fumano ancora, ma le bruciature non sono gravi quanto temevi. L'armatura l'ha protetto dai danni peggiori. Quando ti guarda, scorgi il dolore nei suoi occhi.
«Mi dispiace, Caramon» esordisci timidamente, «ma hai tentato di ostacolarmi nell'episodio più importante della mia vita. Ora capisci che devo entrare in quella foresta a qualsiasi costo?»
Tuo fratello ti fissa. Dai suoi occhi sgorgano lacrime di dolore e di tristezza, che ti straziano il cuore. Poi stringe i denti per poter riprendere il controllo prima di parlare. Vai al **58**.

134

Soffochi un grido mentre il Ki-rin si precipita a tutta velocità contro il muro del castello. Incredibilmente non hai la sensazione di schiantarti, anzi, all'improvviso hai l'impressione che ogni movimento sia cessato.
Allontani le braccia dal volto e apri lentamente gli occhi. Sei ancora in groppa al Ki-rin, ma entrambi ora vi trovate in una stanza dalle singolari caratteristiche.
Smonti dalla tua fiabesca cavalcatura e ti avvicini alla parete più prossima per esaminarla. Noti diverse file di scaffali contenenti un assortimento di fiale e bottiglie piene di sostanze magiche. Sotto gli scaffali si trova un grande tavolo, sul quale sono sparsi vari attrezzi e strumenti per le arti magiche. Non hai mai visto un laboratorio di maghi tanto ben fornito di oggetti utili . . . e terribili!
La vista di quelle meravigliose sostanze magiche ti fa venire in mente che anche tu ne hai. Quasi sopra pensiero tasti le varie tasche del mantello, per accertarti che tutto sia in ordine, ma l'esame dei vari scomparti ti getta nel panico. Afferri come un forsennato il mantello, quasi strappandolo in due: tutte le tue sostanze magiche sono svanite! Vai al **65**.

135

L'incantesimo della Luce Perenne è scritto sulla pergamena, ma che cos'è la Verga di cui si parla nella lista? A quanto pare sei in possesso soltanto della metà dell'equipaggiamento necessario.
Ma, ricordi, Fistandantalus ti ha detto: «Assieme potremo conquistare qualsiasi cosa».
Spero che intendesse anche ciò che mi attende ora, pensi.

Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 9 o più, vai al **96**. Se è meno di 9, scegli tre Incantesimi dal tuo libro al paragrafo **10** (due di primo livello e uno di secondo livello) e vai al **199**.

136

Mentre i furfanti continuano ad avanzare, la tua mente lavora freneticamente.
Se riuscissi a liberarmi del loro capo, il resto verrebbe da sé, pensi disperato.
Decidi quindi di affrontare il capo. «Ehi, tu!» gridi in tono di sfida. «Se hai qualche problema con me, risolviamolo tra noi. O forse non hai il coraggio di affrontarmi da uomo a uomo?»
Gli scagnozzi si arrestano, guardando il capo. Le tue parole lo hanno ovviamente irritato, e non può permettersi di perdere la faccia di fronte ai suoi seguaci. «Bene, allora» risponde lentamente. «Ci sto!» Si rivolge al suo braccio destro per sussurrargli qualcosa, poi ti si avvicina guardingo. Mentre ti gira intorno, chiudi gli occhi e inizi a mormorare un Incantesimo. Quando li riapri, vedi che il tuo avversario è alla distanza giusta. Sollevi lentamente le braccia e scateni i tuoi poteri magici.
Se decidi di usare le Fiamme Digitali, vai al **176**.
Se scegli l'Incantesimo della Spinta, vai al **107**.
Se decidi di lanciare i Dardi Magici, vai al **56**.

continua

Se vuoi formulare l'Incantesimo dello Charme, vai al **63**.
Se preferisci servirti dell'Incantesimo del Sonno, vai al **148**.

137

La visione del tuo futuro ti ha scosso profondamente, non puoi affrontare la Prova. Adesso che hai conosciuto il tuo destino comprendi che è troppo spaventoso, il prezzo da pagare è troppo alto.
Come se ti leggesse nel pensiero, lo spettro parla. C'è un'ombra di delusione nella sua voce.
«Così sia, allora. Che questa sia la fine. Sei dispensato dal continuare».
E senza preavviso svanisce nella bruma. Con tuo grande stupore lo stesso avviene alla foresta, che sembra svaporare come rugiada al sole del mattino. Ben presto tutto ciò che rimane è una valle erbosa che si estende davanti a te, e il vento che mormora dolcemente tra l'erba.
Nell'aria si spande una voce. La riconosci per quella di Par-Salian, Signore dei Maghi. Vai al **210**.

138

Chino sulla piccola femmina di Gnomo c'è qualcosa che somiglia ad un uomo ricoperto di squame. Ha le dimensioni di un essere umano e cammina su due gambe, ma dalla testa ai piedi è ricoperto di squame sottili che formano pieghe sulle braccia e sulle gambe muscolose; indossa una cotta di maglia di ferro. La sua testa piatta, da rettile, termina in un muso aguzzo e zannuto, e alle mani e ai piedi ha artigli affilati. Sul dorso gli spuntano ali di pipistrello, dall'aspetto coriaceo.

Se qualcuno avesse mai immaginato di unire il seme dell'uomo a quello dei draghi, questo potrebbe essere il risultato!
Percorrendo la sala con lo sguardo, noti tre di queste strane creature. Due, un po' più piccole, sono accanto alla femmina di Gnomo e ridono crudelmente delle sue sofferenze. La terza, più grande e meglio armata, si trova vicino alla pentola. In mano ha una micidiale mazza d'acciaio, e si dà una certa aria d'autorità: dev'essere il capo.
Alla vista delle orribili creature non riesci a soffocare un singulto, e così le metti in allarme. L'Uomo Drago più grosso si guarda intorno, chiedendosi da dove provenga quel suono: devi agire in fretta.
Getta un dado. Poiché queste creature rappresentano una novità per te e sembrano avversari formidabili, sottrai 1 punto dal risultato e aggiungi il resto al punteggio dell'Agilità. Se il totale è 6 o più, vai al **20**. Se è meno di 6, vai al **167**.

139

Mentre il pavimento continua lentamente a salire verso il soffitto pensi a qualcosa che possa salvarti da morte certa.

Ad un tratto però odi un altro scatto, molto forte, a cui fa seguito un sordo ronzio proveniente dall'alto. Alzi lo sguardo e vedi che anche il soffitto sta iniziando a muoversi.
Sotto i tuoi occhi stupiti il soffitto si sposta di lato rivelando un'ampia apertura circolare. Ci passi attraverso, con un sospiro di sollievo, e ti ritrovi in un ambiente familiare. Le pareti sono coperte di scaffali pieni di bottigliette, e in mezzo alla stanza c'è un tavolo disseminato di attrezzi. Da un basso tavolino, posto da un lato, un odore di cibo ti solletica le narici. Sei tornato nel laboratorio di magia!
Vai al **6**.

140

«Molto bene, Caramon» esordisci. «Sai già che desidero sottopormi alla prova suprema delle mie capacità, quindi posso anche dirti il resto». *Almeno una parte del resto,* aggiungi tacitamente.
Il tuo gemello si siede su un tronco poco lontano, osservandoti curioso mentre prosegui.
«La fine del nostro viaggio è ben più vicina di quanto immagini. In qualche modo ci troviamo davanti alla Foresta di Wayreth, l'ultima barriera tra noi e le favolose Torri dell'Alta Magia. Sono proprio le Torri la nostra meta. Si dice che sorgano da qualche parte all'interno di questo bosco misterioso, e che guardiani antichi e terrificanti le proteggano da occhi indi-

screti e da ospiti indesiderati. In queste Torri io affronterò la Prova che certi membri del mio Ordine devono superare per dimostrare il proprio valore, e quando sarò giunto al termine di tale Prova, diventerò un mago dotato di poteri senza eguali». *E pari a te... o ancora più forte,* aggiungi fra te.
Caramon impallidisce leggermente a sentir menzionare le Torri dell'Alta Magia, l'ultima roccaforte dei maghi più potenti e terribili di Krynn. Ha sentito parlare delle "nere Torri pervase da un misterioso alito di morte", anche se soltanto da voci indiscrete.
Continui a parlare, dopo aver gettato uno sguardo dubbioso alla foresta.
«Le cose tuttavia non sono andate come prevedevo. Sembra che sia stata la nostra meta a venire da noi. A dir la verità non immaginavo che potesse accadere una cosa simile».
Tuo fratello ti fissa muto per un attimo e poi ti chiede: «Intendi dire che sapevi fin dall'inizio che questa era la nostra destinazione?»
«In un certo senso, sì» replichi evasivamente, mentre continui a scrutare nell'oscurità del bosco. «Mi fu detto che possono trovare questa foresta solo quelli invitati a cercarla, ma nel mio caso sarebbe meglio metterla così: sono stato invitato, ma è stata la foresta a trovare me!»
«Invitato?» ti chiede il gigante guerriero. «Che cosa intendi dire con "invitato"... e da chi?»
«Credo che dovresti venir informato anche di questo» rispondi. «Circa quattro mesi fa, Par-Salian, il più grande dei miei simili al mondo, apparve alla nostra Scuola di Magia e mi chiese se fossi pronto a sottopormi alla Prova. Nonostante le proteste del capo della scuola, assicurai Par-Salian che sarei stato pronto in qualsiasi momento. "Preparati a partire tra

tre mesi, dunque" mi disse il venerando Mago. "Fai in modo di arrivare quando il Guerriero e la Regina della Notte si incontrano per la loro battaglia notturna. Poi accadrà quel che deve accadere". E così, eccoci qui» concludi. «La foresta si stende davanti a noi e le Torri sorgono al suo interno. Puoi seguirmi o restare, scegli tu, fratello mio. Io *devo* proseguire. Cosa pensi di fare?»
Caramon resta per un po' a fissare il terreno. Non sai come abbia preso il tuo racconto, e quale sarà la sua reazione. Ma quando solleva il capo, sai già quello che dirà. Vai al **151**.

141

Attraverso le palpebre socchiuse intravedi una viva luce. Il freddo delle tenebre ha lasciato il posto alla solidità tiepida e rassicurante della pietra sotto di te. Apri lentamente gli occhi e ti ritrovi a terra nel punto d'incontro di tre corridoi, in quello che sembra un edificio di pietra o un castello. I tre brevi corridoi, anch'essi illuminati da piccoli globi luminosi, si diramano in tre direzioni diverse. Ciascuno termina con una porta.
Mentre ti alzi lentamente in piedi, la voce polverosa senza corpo riempie ancora una volta la tua mente.
«Bene bene, giovane apprendista» chioccia, «davvero eccellente. Continua così, e può darsi che tu riesca nel tuo intento. Ma ora dovrò lasciarti per un po'. Devi affrontare da solo il resto della Prova, senza alcun aiuto, fatta eccezione per il messaggio che ti lascerò. Tuttavia può darsi che ci incontriamo nuovamente, se il fato lo vorrà. E forse allora verrai a sapere chi sono e che cosa cerco esattamente. Addio!»
La voce si perde lentamente in una risatina soffocata.

Osservi nuovamente i tre corridoi e noti una grande lastra di pietra poco lontano con sopra delle scritte. *Il messaggio!* pensi eccitato, e inizi a leggerlo ansiosamente.

Giovane mago, sai qual è la tua sorte?
La Prova t'attende oltre le tre porte.
In una è il Passato, ove espierai
E un nuovo candore nell'animo avrai.
Un'altra al Presente ti condurrà,
Rosso sangue la morte vi si celerà.
Ma la più tremenda nasconde il futuro:
È là che t'attende il cimento più duro.
Allor la tua prova non sarà ancor finita
E senza il mio aiuto perderesti la vita.
Da un luogo remoto ti giunga il mio ausilio;
Prestami orecchio: tengo a te come a un figlio.
Antiche magie ti voglio donare
E una verga potente per poterti salvare.
In cambio qualcosa anche tu mi darai.
Ti chiedi che cosa? Aspetta e vedrai.

Vai al **125**.

142

«Bene, questa questione è sistemata» mormori. «Ora vediamo cosa mi attende nell'altra galleria».
Attraversi l'ex-prigione dell'orco ed entri nel tunnel di fronte. Dopo pochi metri giungi in un'ampia stanza circolare, al centro della quale si trova una predella su cui poggia un piccolo altare. Sull'altare c'è una pergamena.
«Tutto qui?» mormori con una punta di delusione. «Una pergamena? E il tesoro di cui parlava l'orco?»
Nonostante il disappunto, la curiosità ha la meglio su di te, così prendi cautamente la pergamena e la

apri. All'interno c'è un nuovo messaggio, scritto a caratteri di fuoco:

Congratulazioni! Sei stato molto abile ad arrivare fin qui. Questa è la ricompensa. Ricorda ciò che segue, perché sarà importante per il tuo futuro:

Luce Perenne
Dardi Magici
Ragnatela
Bastone

Usali con saggezza al momento giusto e avrai successo!

Appena hai finito di leggere la pergamena, le parole svaniscono. Riflettendo sul loro significato, infili la pergamena nel mantello e ti metti a cercare una via d'uscita. Vai al **93**.

143

La voce cupa del Messaggero Fantasma che ti aveva assalito esce dalla bocca di Caramon.

«Gli Ideatori della Prova hanno commesso un errore. Hanno chiamato un ignorante senza cervello, un codardo che di certo non sarebbe mai sopravvissuto alla Prova. È stato perciò deciso che devi ritornare a casa. Solo il tempo dirà se avrai mai un'altra opportunità di essere convocato. Per ora, devi andartene».

La voce cessa di parlare e gli occhi di Caramon riprendono vita. Guardandosi nervosamente intorno, tuo fratello si alza in piedi, visibilmente scosso, e ti parla con la sua voce.

«Che ti avevo detto, Raistlin? Che non ci si può fidare di questi maghi, no? Non avevo ragione? Vieni, fratellino. Andiamo a casa».

Senza protestare, lasci che ti aiuti a montare in sella. Sei stato sconfitto. Le parole del Messaggero Fantasma hanno esaurito le tue ultime riserve. Che crudeltà farti dire queste parole proprio da Caramon! Sembra che non sarai mai in grado di sottrarti alla potestà di tuo fratello. La disperazione ti rode mentre cavalchi nella nebbia, allontanandoti sempre più dalle Torri dell'Alta Magia. Il tuo sogno di diventare uno dei maghi più potenti di Krynn è svanito.

144

Prima di entrare ti fermi a riflettere su cosa potresti trovarti di fronte. Qualche nuovo mostro, o forse un altro mago come te.
«Ma che bisogno c'è di pensarci?» mormori. «Ho i miei incantesimi e le mie sostanze magiche. Fistandantalus mi ha detto che sarei stato libero di usarli. Spero che ciò significhi che gli incantesimi mi verranno alla mente quando li evocherò, perché non ho avuto il tempo di memorizzarli».
Ti prendi qualche minuto per passare in rassegna gli incantesimi del tuo libro e scegliere quelli che desideri portare nella caverna con te.
Scegli due incantesimi di primo livello e uno di secondo livello dal paragrafo **10** e annotali sul Foglio d'Identità.
Fatto ciò, siedi a riflettere su quanto hai fatto finora. *Ma perché perdere tempo,* pensi impaziente. *Meglio farla finita il più presto possibile.*
Drizzando la schiena, svolti risolutamente l'angolo ed entri nella caverna. Vai al **199**.

145

Alzi lentamente gli occhi e guardi il volto della figura che ti sta di fronte mentre si toglie il cappuccio: ti si presenta una visione che ti lascia a bocca aperta. Contempli il volto scarno di un uomo ammalato da anni. Una tosse convulsa lo scuote tutto, fino a fargli colare il sangue dalle labbra. La sua pelle ha una strana sfumatura dorata, quasi metallica, mentre i capelli sono bianchi come la neve.

Ma sono gli occhi la cosa più terrificante. Le pupille hanno la forma di una clessidra e in esse vedi soltanto la morte. L'agghiacciante visione ti parla con voce strozzata: «Guardami» dice, «e sappi che quello che ora vedi è ciò che resterà di te una volta completata la Prova, ammesso che tu riesca a sopravvivere. La tua salute, la tua stessa forza vitale ti verranno sottratte, lasciando soltanto ciò che ora vedi. Ma ti dico anche che il premio e il potere che otterrai saranno

ben più grandi del prezzo che dovrai pagare. Sono autorizzato a offrirti una possibilità di scelta» prosegue. «Puoi recarti alle Torri ad affrontare la Prova con tutte le conseguenze che questo implica; oppure puoi tornare a casa sano e salvo, fatta eccezione per il turbamento provocato da questa visione. Se decidi di andartene, però, non posso dirti se ti sarà mai permesso tornare qui. Ti avverto anche che, se deciderai di entrare nelle Torri e di affrontare la Prova, ora sarai considerevolmente svantaggiato».
Smette di parlare, aspettando una tua decisione.
Ora ti trovi di fronte ad una delle scelte più difficili della tua vita. Hai visto cosa potrebbe accaderti. La ricompensa vale davvero un simile sacrificio?
Se concludi di essere abbastanza forte per affrontare la Prova e desideri continuare, vai al **79**. Se invece preferisci tornare a Solace e attendere un'altra occasione, vai al **137**.

146

Una volta che gli Uomini Drago si sono allontanati, lasci cautamente il tuo nascondiglio nella galleria e ti dirigi verso la femmina di Gnomo, che giace a terra prona. Comunque tieni costantemente d'occhio l'apertura nel pavimento, nel caso che ne esca una delle creature: vuoi essere pronto ad affrontarle.
Tuttavia qualcosa del modo in cui il capo degli Uomini Drago se n'è andato ti rende perplesso. In un lampo ti ritornano alla mente gli ultimi istanti prima della sua sparizione: ricordi che aveva estratto un oggetto di piccole dimensioni dalla tasca, mormorandovi sopra alcune parole. *Strano,* pensi, *sembrava proprio che stesse FORMULANDO UN INCANTESIMO! Ecco cos'era!* ti dici, disperato. *L'Uomo Drago*

non si è infilato nel pozzo! È svanito! È diventato invisibile!
Il panico ti attanaglia, e quindi ti metti a perlustrare la stanza cercando qualche traccia del tuo avversario, ma la ragione ben presto ti induce ad agire diversamente. Anche se volessi, non riusciresti a vederlo, a meno che . . .
Se hai a disposizione un Incantesimo Rivelatore d'Invisibilità, vai al **223**. Se invece non lo hai, o non ti sono rimasti Incantesimi, vai al **196**.

147

Entri dal cancello in un ampio cortile vuoto e lo attraversi. Un pesante sentore di morte aleggia in questo luogo, e puoi quasi vedere i fantasmi del passato aggirarsi sul selciato antico. Alcuni di essi sembrano fermarsi a guardarti, facendo cenni di assenso col capo. Sanno forse chi sei e perché ti trovi qui?
Al di là dell'ampio cortile scorgi la base del mastio principale. C'è un portale, che sembra farti silenziosamente cenno di entrare. Con Caramon al tuo fianco entri nel nero edificio interno delle Torri dell'Alta Magia, dove un lungo corridoio fiocamente illuminato da piccoli globi luminosi ti conduce ad una saletta fredda. Al centro della sala siede Par-Salian in persona.
L'ampio mantello bianco che indossa, simbolo della sua importante carica, sembra pesare sulle spalle del Mago, che siede abbandonato sulla sedia. Ti chiedi quanti anni abbia in realtà, quando gli dei lo sostituiranno e quali forze servirà il suo successore: quelle del bene o quelle del male, o rimarrà nella neutralità? Sembra profondamente immerso nei suoi pensieri, o forse sta addirittura dormendo.

Quando entri nella stanza e ti avvicini a lui, solleva lentamente il capo e ti fissa con uno sguardo compiaciuto che ti fa arrestare sui tuoi passi.
Anche Caramon si arresta, e si china per sussurrarti qualcosa all'orecchio. «Pensavo che stesse dormendo» dice.
«No» rispondi sottovoce. «Mi tiene d'occhio da quando siamo entrati nella foresta . . . anche da prima, oserei dire».
La vostra conversazione a bassa voce viene interrotta da un colpo di tosse del venerando Mago, che si schiarisce la gola prima di parlare.
«Salve, Raistlin» esordisce. Il suo volto allungato e scarno è incorniciato da folti capelli sorprendentemente neri, benché striati di grigio. Da quel volto ti scrutano acuti occhi grigi, in cui brilla un lampo mentre ti squadrano da capo a piedi. «Ti osservo da quando sei entrato nella nostra valle. Sei stato bravo ad arrivare fin qui».
«Grazie, o Grande» rispondi, in tono di profondo rispetto. «Il tuo messaggero mi è stato di grande aiuto».
«Ah, lui!» chioccia il mago. «Una mia vecchia conoscenza. Mi ha chiesto se poteva aiutarti ad attraversare la barriera. A dire il vero è stata una sua idea quella di metterti alla prova già allora. Spero che non ti abbia creato troppe difficoltà».
«Naturalmente no, o Grande» rispondi. «Ho grandemente apprezzato il suo aiuto».
Alle tue spalle Caramon emette una specie di grugnito, e un sorriso allegro appare sul volto di Par-Salian.
«Bene, passiamo ad altro. Ora che sei giunto sin qui, sei pronto ad affrontare la Prova?» ti chiede il Mago sottovoce.

Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Se hai visto il volto del Messaggero Fantasma nella Foresta di Wayreth, sottrai 1 punto. Se il totale è 7 o più, vai al **26**. Se è 6 o meno, vai al **64**.

148

«Bene, allora» dici. «Facciamola finita una volta per tutte, vuoi?»

Il capobanda inizia a girarti attorno guardingo. Resti a guardarlo per qualche secondo, poi ti metti rapidamente in ginocchio e raccogli una manciata di sabbia.

«Dovrai trovare qualcosa di meglio, mago» dice il furfante. «Speri di farci fuori tutti con una manciata di sabbia?»

Ti alzi lentamente, sorridendo dentro di te. Facendo un giro su te stesso, pronunci con cura le parole dell'Incantesimo del Sonno: *«Ast tasarak simularan krynawi».*

In pochi istanti, proprio come ti aspettavi, senti russare e respirare pesantemente: dormono tutti come sassi.

Che bellezza! pensi. *Tutti profondamente addormentati. Sarebbe così facile sgozzarli e liberarsi di loro una volta per tutte.*

Lentamente sfoderi il pugnale, ma all'improvviso, sotto i tuoi occhi stupiti, uno dei furfanti addormentati scoppia, scomparendo in una nuvola di fumo! Lo stesso avviene per un altro, e poi un altro ancora, e così via, finché non sono tutti spariti.

Un grugnito ti fa girare di scatto. Il capo è seduto per terra, e ti fissa attentamente con uno sguardo torvo. Poi si alza in piedi, spolverandosi i pantaloni.

«Non sarebbe stata una buona idea, quella di tagliarci la gola, giovane mago» dice in tono serio. «Gli Ideatori della Prova cercano un Mago, non un assassino. Faresti bene a tenerlo a mente».
Togli immediatamente la mano dal pugnale: alla vista del tuo gesto, il furfante si mette a ridere e un'espressione cordiale gli si dipinge sul volto. Vai al **214**.

149

Ti soffermi a riflettere sull'offerta del Grande Mago solo per un attimo. Hai la certezza che rinunciare ad una piccola parte della tua vita non sia un prezzo molto alto da pagare per il successo nella Prova. La scelta è facile.
«O Grande» esordisci in tono di grande rispetto, «sei davvero generoso. Se potrò realmente esserti d'aiuto, accetterò certamente la tua offerta».
Inoltre, pensi in fretta, *verrà il giorno in cui saprò trarre vantaggio da questo patto. E allora la vedremo!*
Fistandantalus ridacchia allegramente. «Eccellente!» dice. «Meno male che la tua naturale arroganza è stata messa da parte dalla luce della ragione!»
«Ma quando mi chiamerai in tuo aiuto, o Grande?» chiedi. «E quali sarebbero le garanzie di cui mi hai parlato?»
«Non preoccuparti di quando ti chiamerò» risponde il Mago con l'aria di chi non ammette repliche. «Quando sarà il momento, lo saprai. Per quanto riguarda il mio aiuto, ti farò due doni. Il primo» dice con un cenno della mano, «è una fornitura completa di sostanze magiche. La troverai nel tuo mantello. Nella fase finale della Prova sarai libero di usare qualsiasi incantesimo tu conosca. Il secondo dono è

questo». Si passa una mano davanti e l'aria luccica leggermente, poi si distorce, si solidifica e diventa...
«Una verga!» esclami con voce strozzata.
«Sì» dice. «La Verga di Magius. L'ho tenuta in serbo proprio per uno come te. Prendila, Raistlin. È tua».
Contempli intimorito il lucido legno bruno della Verga magica. Un'estremità è rivestita di metallo, all'altra si trova un artiglio che regge una sfera di vetro.
Tendi ansiosamente il braccio per prenderla, ma con tua grande sorpresa la verga ti salta in mano. All'istante hai coscienza dei suoi poteri, degli incantesimi che ha in sé, di quanto potrà proteggerti e aiutarti.
«Ora» dice il tuo nuovo mentore, «vai pure. La quarta fase della Prova ti attende. Ricorda, assieme potremo conquistare qualsiasi cosa, anche l'intero Krynn!» Fa un gesto arcano e scompare, e lentamente anche la stanza svanisce. Vai al **120**.

150

Quando ti svegli, non hai coscienza di quanto tempo sia passato. Il cibo che hai mangiato ti ha fatto addormentare più in fretta di quanto tu ritenessi possibile. O le vivande erano drogate o, com'è più probabile, la fatica è un narcotico ben più potente di tanti altri.

Ad un tratto noti qualcosa che prima non c'era. Sulla parete di fronte a te c'è un messaggio scritto a grandi lettere:

Se queste PAROLE saprai DECIFRARE
La lor PROTEZIONE ti potrà assai giovare.

Rifletti per parecchi istanti sul significato del messaggio, ma non riesci a decifrarlo, e all'improvviso svanisce così com'era apparso.
In ogni caso ora è il momento di meditare sulle formule arcane degli Incantesimi del tuo Libro, e di memorizzarle. Quali sceglierai per la prossima fase della Prova? Incantesimi a carattere offensivo o a carattere difensivo? Forse la cosa migliore sarebbe sceglierne di entrambi i tipi. Sei in possesso delle sostanze magiche che ti servono? È difficile dire che cos'hanno in mente per te gli Ideatori della Prova, ed è ancor più difficile prepararsi correttamente.
Ora devi fare la tua scelta. Puoi scegliere soltanto tre Incantesimi, due di primo livello e uno di secondo livello. Quali? Se vuoi, puoi fare riferimento al paragrafo **10**. *Una volta scelti gli Incantesimi*, scrivine i nomi sul Foglio d'Identità e controlla se sono necessarie delle sostanze magiche per formularli.
Puoi aggiungere 1 punto all'E.V., se ne avevi persi, perché il riposo ti ha fatto recuperare le forze.
Fatto ciò, è il momento di proseguire con la Prova. Passi nuovamente attraverso la stretta porta e ti ritrovi nel corridoio, ormai familiare, che si dirama in tre direzioni. La porta segreta, abilmente dissimulata, si confonde con la parete non appena la chiudi. Con tua grande sorpresa, però, la diramazione che conduceva alla porta con il triangolo bianco è scomparsa. Ora restano soltanto due corridoi e due porte. *Forse*

qualcuno sta cercando di facilitarmi un po' le cose, pensi.
Se decidi di aprire la porta con il triangolo rosso, vai al **152**. Se invece pensi di aprire quella con il triangolo nero, vai al **17**.

151

«La tua spiegazione può anche soddisfarmi» grugnisce tuo fratello, «ma non puoi davvero chiedermi di entrare in quella foresta; e non puoi nemmeno sognarti di andarci da solo, soltanto per sottoporti a una stupida prova. È una pazzia! C'è odore di marcio e di malvagità in questo posto. Non ne vale la pena! Non che io abbia paura, ma . . . beh, al diavolo, Raistlin, potremmo morire lì dentro! Me lo sento!»
Alla sua ultima considerazione ti irrigidisci un po'. *Si è avvicinato alla verità più di quanto volessi,* pensi. *Maledizione ai suoi istinti di combattente! Devo portarlo fuori strada, e in fretta!*
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della tua Presenza di Spirito. Se il totale è 7 o più, vai al **74**. Se è 6 o meno, vai al **191**.

152

Guardi la porta con il triangolo rosso e ricordi le parole della poesia: *"Rosso sangue la morte vi si celerà" diceva. Questa parte della Prova sembra pericolosa.*
Ti avvicini lentamente alla porta. Le assi di legno marcio mostrano i segni del tempo, e al centro pende un pesante anello di metallo ossidato. Quando lo sollevi, senti un acuto stridio. Non puoi far altro che aprire la porta, e quando questa si spalanca anche i cardini arrugginiti emettono un sinistro cigolio.

Dall'altro lato, scavata nella roccia che costituisce le fondamenta delle Torri, trovi una scala umida che conduce nel sottosuolo. Due piccoli globi, posti ai lati della galleria, ne fanno brillare le pareti e le scale che partono da qui. Nell'aria si sente odore di morte. *Il cigolio della porta ha di certo messo in allarme qualsiasi cosa si trovi là sotto,* pensi. *Addio effetto-sorpresa!* Ti avvii giù per la scala; ogni tre metri circa si accende un'altra coppia di globi, fornendoti abbastanza luce per vedere dove metti i piedi.
Percorsa una quindicina di metri, giungi in fondo alle scale. Da qui una galleria porta a sinistra e un'altra a destra. Sul muro di fronte a te è appeso un piccolo cartello, che reca dei versi:

> *Se anziché RICEVERE preferisci DARE,*
> *Piglia a sinistra, senza indugiare*
> *Ma se per te DARE è fonte d'affanno,*
> *Prosegui a destra e non ne avrai danno.*

Dare? Ricevere? Per gli dei, questi maghi non potrebbero esprimersi con parole più semplici? Sono stanco di indovinelli! pensi.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 8 o più, vai all'**81**. Se è 7 o meno, vai al **101**.

153

L'Uomo Drago si mette carponi e corre verso di te con aria bellicosa, e prima che tu ti renda conto di cosa stia accadendo ti è addosso e capisci che è la fine. Vai al **15**.

154

Se il tuo misterioso benefattore ha lasciato quel messaggio, vuol dire che è importante che tu affronti le

prove secondo un ordine ben preciso. Dovrai collegare la porta rossa, quella bianca e quella nera al passato, al presente e al futuro. Ma a quale colore corrisponde ciascuna epoca?
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è meno di 7, vai al **192**. Se è 7 o più, vai al **208**.

155

Mentre il furfante fa il gesto di lanciare la mazza, sussurri brevemente al tuo nuovo amico che ti sta di fronte: «Fermalo!»
Quello si gira di scatto mentre la mazza sfreccia verso di te. Con grande abilità, tende la mano e la afferra; poi, brandendola con aria minacciosa, si dirige verso il compagno.
«Vi avverto» grida, rivolto a tutti quanti. «Se oserete torcere un solo capello a quest'uomo, vi spaccherò la testa con questa mazza. Ora andatevene! Il mio amico ed io dobbiamo discutere, e non vogliamo intrusi tra i piedi. Filate!»
Stupiti dall'improvviso cambiamento, i suoi seguaci scompaiono nel bosco.
All'improvviso senti una poderosa risata; per un attimo pensi di esserti sbagliato sul conto del tuo avversario e temi che voglia tradirti.
Un ampio sorriso è dipinto sul volto del giovane che ti sta di fronte, e capisci che l'effetto del tuo incantesimo è svanito. Vai al **214**.

156

Un'altra ondata di terrore sconfinato ti travolge, mentre la figura incappucciata si avvicina. La paura ti attanaglia, rendendoti quasi incapace di pensare.

Controlla la tua capacità di ragionamento gettando un dado e sommando il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 9 o più, vai al **106**. Se è 8 o meno, vai al **22**.

157

Una risata stridula e crudele echeggia nella caverna. Il Drow ha già iniziato un nuovo incantesimo, ma riesci a malapena a sentire le sue parole. Sai di essere sconfitto.
La certezza della disfatta ti ha lasciato stordito, ma ben presto un nuovo terribile pensiero ti si affaccia alla mente sconvolgendoti profondamente.
Era prestabilito che tu non dovessi vincere! Si è trattato soltanto di uno scherzo crudele! Gli Ideatori della Prova ti hanno fatto arrivare fino a questo punto soltanto per strapparti la vittoria dalle mani!
Riesci a malapena a vedere una fiammata sprigionarsi dalla mano del Drow, e non la senti nemmeno raggiungerti al petto ed esplodere in una sfera di fuoco. Vai al **25**.

158

Caramon non aspettava altro. Senza esitare, si avventa sul mostro: gli balza proprio sulle spalle e lo stringe al collo con le gambe poderose. Prima che la bestia possa rendersi conto dell'accaduto, Caramon le affonda la spada nel cervello.
Ancora una volta tuo fratello lancia il grido di guerra. Poi con ferocia bestiale si appoggia alla lama con tutto il suo peso, finché non inchioda al suolo la testa della bestia.
Ti precipiti al fianco del tuo gemello e vi scambiate un'occhiata d'intesa. Avete trionfato ancora, grazie alla reciproca collaborazione.

Ma mentre osservi il corpo inerte del mostro, una voce gelida interrompe i tuoi pensieri. Sembra nascere dalla foresta. «Ben fatto, miei bravi giovani!» dice. «Speriamo che ci scuserete per il disturbo, ma di tanto in tanto uno dei nostri guardiani diventa troppo zelante nello svolgere il suo compito. Avete visto il risultato. Comunque i viaggiatori come voi di solito non ne escono così bene».

La voce si interrompe momentaneamente, mentre una risatina soffocata ti fa venire i brividi lungo la schiena. Poi la voce continua: «Ma ora, giovane mago, ti invitiamo ad entrare nella nostra umile dimora. Ti aspettiamo nella foresta . . . per strapparti la carne da quelle miserabili ossa e cavarti gli occhi. Siamo ansiosi di gustare il tuo sangue, come abbiamo fatto con quello di molti altri. Vieni, vieni . . .»

La voce ti riempie di terrore. Non hai mai udito parole tanto colme di sinistri presagi. Tuttavia nella foresta si è aperta una via. Che sia soltanto una trappola per distruggerti?

Caramon ti lancia occhiate nervose e attende la tua decisione. Ti ha promesso che sarebbe venuto con te, ma è chiaro che desidera con tutte le sue forze andare a casa.

Se decidi di sfidare il sentiero nella foresta, vai al **188**. Se invece hai la certezza che si tratta di una trappola, e vuoi cercare un'altra strada girando attorno al bosco, vai al **14**.

159

«Ho scelto gli incantesimi, Maestro Par-Salian, e porterò con me il mio libro di magia nel caso dovessero servirmene altri».

«Eccellente» replica il Grande Mago, rivolto più all'aria che a te. «Spero che quegli incantesimi possano servirti nelle situazioni che dovrai affrontare». Ora non sorride più, e l'atmosfera nella sala si è fatta molto tesa.

«Naturalmente sai che tuo fratello non può seguirti» ti ricorda Par-Salian. «Avremo cura di lui in tua assenza e gli sarà permesso di riportare a casa i tuoi averi nel caso in cui la Prova si rivelasse superiore alle tue forze».

«Portare a casa i suoi averi?» chiede Caramon stupefatto. «Intendi dire che . . .?»

«Sì, caro fratello» intervieni in tono tagliente. «Par-Salian intende dire che ti sarà permesso di riportare a casa le mie cose se dovessi morire durante la Prova». *Il che è molto probabile,* pensi. «Non è poi tanto difficile da capire, nemmeno per te» concludi.

«Devi sapere che il fallimento si rivela sempre fatale» spiega Par-Salian.

«Guarda, Raistlin» dice Caramon con voce tremante, «forse sarebbe meglio per te che lasciassi perdere. Perché non ce ne torniamo a casa?» Poi, posandoti una mano sulla spalla, prosegue: «Per favore, Raistlin. Io ho il compito di badare a te».

«No!» tuoni, divincolandoti. «Questa è la mia battaglia, e la combatterò fino in fondo. Vattene, e lascia che me la sbrighi da solo!» Il tuo tono non ammette repliche.

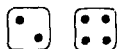
«Va bene, Raistlin, va bene» mormora. «Ti rivedrò fuori, quando tutto sarà finito». Lancia uno sguardo minaccioso al mago e si allontana.

Dopo che Caramon se n'è andato, ti rivolgi a Par-Salian: «Ti chiedo perdono per la condotta di mio fratello, o Grande» mormori.

«Perché dovresti scusarti?» chiede il mago.

«Beh, non è dotato di una grande capacità di comprensione. Ma non potremmo concludere, ora?»
«Certamente» replica Par-Salian, appoggiandosi all'alto schienale della sedia. «Ma ricorda, giovanotto. Questa Prova è destinata a misurare non soltanto la tua abilità di mago, ma anche la tua capacità di imparare da preziose esperienze di vita. Gli Ideatori della Prova sperano che ti possa essere utile anche in questo senso. Ma ti avverto che il tuo successo dipenderà in larga misura da quanto saprai servirti della tua esperienza nelle varie fasi, e dal modo in cui affronterai queste ultime. Ricorda che la viltà potrebbe rivelarsi disastrosa: fuggire di fronte ad una qualsiasi delle prove che ti si presenteranno significherà quasi certamente la morte. Non dimenticarlo mai! Devo anche avvertirti che c'è una presenza, un essere non appartenente a questo tempo o a questa dimensione, molto interessata a te e alle tue possibilità di successo. Può darsi che tenti di influenzare le tue decisioni nel corso della Prova. Farai bene a riflettere attentamente sui suoi eventuali consigli. Seguirli potrebbe anche non essere conveniente. Ora vai!»
Guardi il Signore dei Maghi per l'ultima volta, mentre ti fa un gesto come ad indicare qualcosa dietro di te. All'improvviso l'aria si fa più densa e fredda, e hai appena il tempo di trattenere il respiro che un'ondata di gelo ti travolge, ghiacciandoti fino alle ossa. Poi un rombo di tuono echeggia nella stanza, che svanisce nelle tenebre . . . temporaneamente. Vai all'**85**.

160

La tua mente e il tuo corpo reagiscono con la velocità del fulmine. Evocando i poteri magici delle Torri

affronti il mostro che ruggisce minaccioso davanti a te, e mentre la forza della magia vibra nel tuo corpo pronunci le parole del primo incantesimo che hai scelto.
Vai al **10**. Scorri la riga che contiene l'Incantesimo prescelto finché non incontri la colonna corrispondente al numero di questo paragrafo. Il numero che troverai nel punto d'incontro tra la riga e la colonna indica il paragrafo a cui devi andare per scoprire gli effetti dell'Incantesimo.

161

Fitte tenebre ti circondano. Sai che il Drow può vedere nel buio, e ti sconfiggerà di certo nell'oscurità. Se non fai qualcosa entro pochi secondi, sei finito: la tua abilità e la tua esperienza ora vengono sottoposte alla prova estrema.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se raggiungi un totale di 9 o più, compresi eventuali punti di Esperienza, vai al **57**. Se il totale è meno di 9, vai all'**89**.

162

Non riesci a pensare con chiarezza, e in preda alla disperazione estrai il pugnale nascosto nel mantello. *Questo porrà fine alle beffe dello spettro!* pensi. Prendi la mira e porti un colpo mortale al petto del tuo nemico.

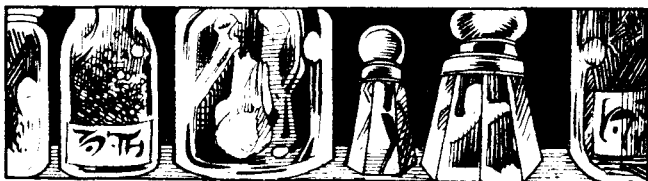
La nebbia che ti circonda esplode in una risata. Guardi il tuo avversario: la lama l'ha trapassato senza fargli alcun danno. Anche lui sta ridendo a crepapelle, e la sua risata acuta e beffarda ti ferisce profondamente. È la testimonianza del tuo fallimento. Non c'è speranza. Le tue forze si sono esaurite.
Hai perduto.

Mentre questa consapevolezza ti penetra nel cuore, il tuo nemico punta all'improvviso la mano contro di te, stringendo il pugno. Nel frattempo continua a sghignazzare, schiacciandoti con il suo scherno.
Poi ritira la mano, attirandoti irresistibilmente verso di sé. Ti trascina attraverso la radura, finché ti ritrovi a pochi metri da lui. Sei in sua balia, e le sue risate continuano ad esasperarti.

Ad un tratto punta la mano verso terra. Le ginocchia ti si piegano con uno schiocco sonoro, e sei costretto ad inginocchiarti dinanzi a lui. Il dolore alle gambe e l'umiliazione sono quasi insopportabili, mentre quelle risate sarcastiche ti assordano e ti travolgono, rimbombandoti nel cervello. Vai al **97**.

163

Sei stupefatto. Fistandantalus in persona! Il Mago più grande e potente della storia di Krynn! Un mago talmente esperto da riuscire a trascendere i confini della magia e ad evocare poteri e forze ignoti ai più. Altrimenti come avrebbe potuto devastare la pianura di Dwarfgate e distruggere entrambi gli eserciti belligeranti, per non parlare di . . . *se stesso!* Con un sussulto ricordi che quell'uomo dovrebbe essere morto.
«Sì, tutti pensano che io sia morto» chioccia Fistandantalus, interpretando esattamente la tua espressione stupita, come se ti leggesse nel pensiero. «È per questo che ci troviamo qui, in un'altra dimensione. Ed è per questo che tu stesso ti trovi qui. Ho una proposta da farti, che riguarda la vita e la morte di entrambi. Ma avvicinati, prima, cosicché io possa passare in rassegna tutto quello che hai fatto».
Ti avvicini al leggendario mago. Quando sei alla sua portata, si china in avanti tendendo una mano. Ti sfiora delicatamente la fronte e le tempie, e a questo punto accade una cosa sorprendente: rivivi la Prova in ogni suo dettaglio! La foresta, i furfanti di Solace, il chierico Verminaard, gli Uomini Drago, tutto quello che hai affrontato ti ritorna alla mente.
La voce di Fistandantalus, quasi un soffio, ti riporta al presente. «Ora, giovane mago» sussurra, «vediamo se hai saputo usare saggiamente la tua esperienza e se hai imparato qualcosa dalla Prova».

Il giudizio di Fistandantalus si basa sul numero di punti di Esperienza che ti rimangono. Se hai almeno 5 punti di Esperienza, vai al **62**. Se ne hai 3 o 4, vai al **29**. Se ne hai meno di 3, vai al **203**.

164

L'unico modo per ottenere la collaborazione di Caramon è non fargli sospettare la verità. *Se mai scoprisse ciò che mi aspetta lì dentro,* pensi, *non mi permetterebbe assolutamente di entrare. Tutto andrebbe perduto. Devo fingere di non sapere nulla.*

«Fratello, non sono in grado di spiegarmi perché questa foresta si trovi qui. Il fatto che sia apparsa così all'improvviso mi stupisce quanto te. Ma è qui, e sono sicuro che la prova che cerco si trova da qualche parte al di là di essa, o addirittura al suo interno».

Fai una breve pausa, proponendoti di fare appello alla sua natura avventurosa di guerriero. «Sarebbe una sfida appassionante, non credi? Sono sicuro che una volta trovato il modo di entrare, non solo scopriremo qualche altro indizio utile alla mia ricerca, ma potremo vivere qualche eccitante avventura. Allora, proseguiamo?»

Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Se il totale è 8 o più, vai al **182**. Se è 7 o meno, vai al **191**. Ricorda che puoi aggiungere dei punti di Esperienza ogni volta che

lanci il dado: se decidi di usarli, stabilisci in precedenza quanti ne vuoi utilizzare e sottraili comunque dal totale, anche se il risultato del dado non ti soddisfa pienamente.

165

La voce fa una risatina soffocata. «Giovane mago, non hai il diritto di chiedermi nulla... per il momento. Ma credimi, se supererai questa Prova, potrai chiedermi qualsiasi cosa tu desideri. Per quanto riguarda il tuo desiderio di vedermi, sarà esaudito al momento opportuno. Non crucciarti, per ora. Ti avverto comunque che le circostanze in cui mi svelerò a te non saranno tra le più piacevoli. Ma ora devi rivolgere la tua attenzione a qualcosa di ben più importante: la tua sopravvivenza. Guarda!»
Vai al **215**.

166

Fiamme violente esplodono tutt'intorno, il calore ti fa svolazzare il mantello e i capelli, come se ti trovassi nel bel mezzo di un uragano. Le tenebre svaniscono intorno a te mentre le pareti vengono annerite dal fuoco.
Ma, quasi per miracolo, rimani illeso. Ti trovi in una spaventosa conflagrazione, ma non riporti alcun danno!
All'improvviso tutto si ferma. Qualsiasi movimento cessa nello spazio e nel tempo. Riesci vagamente a scorgere il Drow all'altro lato della caverna, a bocca aperta per la meraviglia. Le fiamme non ardono più.
Poi una voce penetra nella tua mente. «Ora, Raistlin» sussurra, «ora il nostro patto dev'essere perfezionato, dato che ti ho salvato da morte certa. Puoi vederlo da te».

Davanti a te si materializza un pannello di metallo lucido. Sgrani gli occhi per la meraviglia e resti senza fiato quando vedi il volto riflesso nello specchio. La tua pelle, un tempo di colorito normale, ha assunto una sfumatura dorata, metallica, e i tuoi capelli sono divenuti candidi!
«No, non tornerai mai più come prima» sussurra la voce roca di Fistandantalus. «Ma questo passo era necessario a salvarti la vita. Ora però devi occuparti di cose ben più importanti del tuo aspetto. Guarda il tuo nemico: è solo momentaneamente impedito. Devi sbarazzarti di lui prima che possa liberarsi. Poi concluderemo il nostro affare».
Se hai la Verga, vai al **194**. Se hai la Pergamena, vai al **67**.

167

I due Uomini Drago più piccoli si mettono a correre a quattro zampe nella tua direzione, battendo le ali come se volassero. Prima che tu riesca a pronunciare un incantesimo, ti sono addosso.
Un colpo d'artiglio ti fa ricadere le mani lungo i fianchi, mentre un altro ti fa sbattere la testa contro la parete. Nel torpore in cui sei sprofondato, senti un muso zannuto comprimerti la gola. Lotti per liberarti, cercando invano di afferrare il pugnale nascosto nel mantello, ma robuste braccia squamose ti impediscono qualsiasi movimento. Ben presto l'aria non riesce più a penetrare nei tuoi polmoni e sprofondi nel buio. Vai al **15**.

168

Miserabili! pensi, pieno di disprezzo. *Come osano soltanto pensare di resistermi? Farò vedere loro un paio di cosette.*

Sapendo che razza di codardi siano quei furfanti, concludi di avere due possibilità.
Se pensi di spaventarli con un bluff, vai all'**87**. Se preferisci non perdere altro tempo e scegli di difenderti con un Incantesimo, vai al **197**.

169

Nella nebbia che si sta dissolvendo scorgi vagamente il profilo di un'enorme struttura, che si staglia nel cielo come un artiglio gigantesco. Quando la bruma si dirada del tutto, provi un tuffo al cuore.
Sei giunto a destinazione: dinanzi a te sorgono le Torri dell'Alta Magia, cinte da mura e pervase di mistero. Le immense mura nere sembrano spuntare dal terreno, e sono coperte di simboli runici scolpiti che potenziano la forza già notevole della pietra. Nulla di conosciuto, appartenente al mondo di Krynn, potrebbe mai penetrarle. Nulla, cioè, se non un nuovo Cataclisma.
La natura stessa di questo luogo mitico ti fa venire la pelle d'oca. Le Torri, la Prova e crescenti timori minano la tua sicurezza.
Controlla la tua presenza di spirito. Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Se hai visto il volto del Messaggero Fantasma nella Foresta di Wayreth, sottrai 1 punto. Se il totale è 6 o più, vai al **147**. Se è meno di 6, vai al **70**.

170

Fistandantalus ti ha offerto il successo garantito in cambio di una parte della tua forza vitale. Rifletti attentamente sulla sua proposta, davvero allettante, ma qualcosa in quell'offerta ti turba: forse è l'atteggiamento del mago, forse il suo intervento clandestino

nella Prova. Oppure è sua intima convinzione che tu non sia in grado di farcela da solo. Quest'ultimo è il pensiero che ti irrita maggiormente. Sei arrivato fino a questo punto con scarsissimo aiuto da parte sua, quindi puoi benissimo completare la Prova senza di lui.

«O Grande» esordisci. «Apprezzo la tua preoccupazione per la mia salute, ma ritengo la tua offerta inaccettabile. Meglio che io mi affidi a Gilean e alle mie forze, piuttosto che ad un aiuto esterno. Inoltre, ho bisogno della mia forza vitale per sopravvivere!»

Lentamente Fistandantalus si mette in posizione eretta sul suo trono e ti osserva per lunghi istanti. Per un attimo ti chiedi se non sia meglio ritrattare la tua audace dichiarazione, ma prima che tu possa dire una parola, il Mago si alza in piedi di scatto.

«Non avrei mai pensato che tu potessi essere tanto arrogante!» sibila infuriato. «Vai, dunque, e affronta la tua fine da solo. Ti fornirò ugualmente una serie completa di sostanze magiche, che troverai nel tuo mantello. Sarai libero di usare qualsiasi incantesimo tu conosca. E vedremo come tu, i tuoi dei e le tue tanto decantate "risorse" affronterete la morte!»

Con un gesto brusco della mano scompare, e anche la stanza svanisce. Vai al **120**.

171

Sai benissimo quanto sia pericoloso ciò che ti accingi a fare. L'incantesimo ti porterà a tiro della bestia, ma tuo fratello può rischiare la vita, perciò devi concentrarti intensamente. Unendo i pollici, avanzi verso il Cane Orco, la cui attenzione è focalizzata su Caramon. Tuo fratello continua a impegnarlo, ma sai che non potrà farcela per molto. Il Cane tende i muscoli, pronto all'attacco.

Ancora pochi centimetri . . . ora!
Parole arcane escono dalle tue labbra e forze magiche pervadono il tuo corpo, facendo sprigionare dalle tue dita lingue di fuoco che vanno a lambire i quarti posteriori della bestia. Con un guaito di dolore e un ululato di rabbia, il mostro gigantesco si gira di scatto. Con una poderosa zampata ti getta a terra lungo disteso e inizia ad avanzare lentamente verso di te, digrignando i denti. Perdi 2 punti di E.V. e vai al **158**.

172

«. . . kalith koran, tobanis kar!»
Le parole finali dell'Incantesimo dei Dardi Magici escono dalle tue labbra, e sulla punta delle dita si formano due luminosi dardi candidi. Concentrandoti intensamente, li scagli attraverso la stanza in direzione dei due Uomini Drago chini sulla piccola femmina di Gnomo.
I dardi vanno a segno, in un'esplosione di luce. L'impatto è sufficientemente violento da spezzare il collo alle due creature che cadono morte al suolo.
Gli Gnomi lanciano grida di giubilo. Il capo degli Uomini Drago resta momentaneamente perplesso, ma si riprende subito. Lascia che gli Gnomi escano dalla pentola e fuggano lungo le gallerie, poi mette mano alla cintura. Osservando la galleria in cui ti trovi, estrae da una borsa che porta alla cintura un

oggetto di piccole dimensioni e mormora qualche parola tra sé; poi si avvicina all'apertura posta nel pavimento e scompare alla vista.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 8 o più, vai al **146**. Se è meno di 8, vai al **37**.

173

«Molto bene, dunque» dice la voce polverosa. «Ti dirò qualcosa di me. Non molto, comunque. Tra noi corrono molti anni e una grande distanza, ed è molto difficile per me comunicare con te nella tua dimensione. Dovrò essere breve. Il tuo successo avrà ampie conseguenze» continua la voce, «forse persino sulla vita futura di Krynn. Sono in gioco più cose di quante tu possa immaginare. Devi anche sapere che io ho un grande interesse nella tua riuscita».
«Ma chi sei, e cosa vuoi da me?» ripeti in un sussurro.
«Il mio nome non ha importanza, per ora. Per quanto riguarda ciò che voglio da te è facile da spiegare. Ho bisogno dei tuoi poteri per un compito molto importante. In cambio posso assicurarti che supererai la Prova. Vedi, io so che cosa essa ti riserva, e puoi credermi quando ti dico che sarai fortunato a sopravvivere. Ma *devi* sopravvivere! E io farò in modo che ciò avvenga!»
«E se io non avessi bisogno del tuo aiuto o non volessi accettarlo? E Par-Salian o gli Ideatori della Prova sanno del tuo intervento?» chiedi. «Non mi sembra molto regolare».
«Come puoi sapere cos'è regolare e cosa non lo è?» sibila la voce. «E non essere troppo sicuro della tua abilità. Sarebbe una follia rifiutare un aiuto che potrebbe significare la differenza tra la vita e la morte.

Inoltre, io stesso sono uno degli Ideatori della Prova. Come ti ho già detto, ripongo un interesse personale nel tuo successo. Quando ne avrai necessità estrema cerca pure il mio aiuto, anche se io interverrò spontaneamente quando lo riterrò opportuno. Ma ora basta. Dobbiamo occuparci di una questione ben più importante: la tua sopravvivenza. Guarda!»
Vai al **215**.

174

Robusti fili di ragnatela si tendono tra il soffitto e il pavimento, intrappolando il tuo nemico, e il Drow ben presto si ritrova in una foresta di fili.
La malvagia creatura però scoppia in una risata. Poi, con estrema facilità, allarga le braccia e spazza via la ragnatela.
Un senso di sconfitta si impadronisce di te. Non puoi far nulla contro questa creatura. È immune alla magia! Vai al **157**.

175

La dolorosa sconfitta patita da tuo fratello per mano del Messaggero Fantasma ti lascia stupefatto, anche se sospettavi quel che sarebbe successo. Ora non puoi far altro che restare dove ti trovi, temendo che

lo spettro possa decidere di sperimentare i suoi poteri su di te. Nemmeno la vista di Caramon che si contorce dal dolore ti spinge a muoverti.
Lo spettro guarda ancora una volta nella tua direzione. Scuotendo lentamente la testa, attraversa la radura e si pone di fronte a te. Abbassi lo sguardo. Per una sorta di sesto senso, sai che cosa ti attende. Hai paura e ti vergogni.
Quando l'essere si decide a parlare, la sua voce è colma di rimprovero. «E pretendi di essere pronto ad affrontare la Prova!» ti apostrofa, in tono di scherno. «Non riesci nemmeno a dominare la paura per soccorrere tuo fratello. Ti avverto, Raistlin, che simili timori nel corso della Prova potrebbero costarti la vita. Per tua fortuna, non è mio compito distruggerti. Sono stato inviato per metterti alla prova e, se necessario, per darti una lezione. Ed è quel che farò ora. Guardami, Raistlin, e vedi ciò che il futuro ha in serbo per te». Vai al **145**.

176

Un ventaglio di fiamme si sprigiona dalle tue mani tese, ustionando il volto del tuo avversario.
Questi getta un urlo orribile quando il fuoco gli brucia gli occhi, e cade a terra gridando di dolore e percuotendosi i capelli e gli abiti in fiamme.
Sfortunatamente il resto del piano non va come avresti voluto. Hai appena il tempo di notare un movimento che una mazza ti colpisce in pieno alle costole, spezzandone una con uno schiocco sonoro. Un'altra mazzata ti prende dietro l'orecchio, e cadi al suolo mentre una raffica di pugni e calci ti fa sprofondare nell'incoscienza.
Perdi 3 punti di E.V. e vai al **219**.

177

Ma non hai il tempo di completare l'Incantesimo che cento chili di guerriero ti urtano violentemente a un fianco, gettandoti a terra. Mentre cerchi di riprendere fiato, Caramon ti è addosso, tenendoti una mano sulla bocca e immobilizzandoti le braccia con le ginocchia. Ti fissa con uno sguardo infuriato, ma quando parla la sua voce è colma di tristezza.
«Un incantesimo!» esclama. «Hai tentato di usare un incantesimo... contro di me! Hai dimenticato chi ha combattuto al tuo fianco per tutti questi mesi? Bene, lascia che ti dica una cosa, *fratellino!* Non ho perso tutto questo tempo solo per vederti andare allegramente incontro alla morte. Ora ce ne andiamo dritti a casa e non se ne parli più».
Con una forza accresciuta dall'ira e dal dolore salta in piedi e ti prende in spalla senza sforzo.
«Caramon, idiota!» gridi infuriato. «Mettimi giù! Immediatamente! *Devo* andare alle Torri. Non capisci? Se non mi lascerai continuare la Prova, la mia vita sarà sprecata! Mettimi giù, *te lo ordino!*»
Tuo fratello sosta per un istante, e i suoi muscoli sembrano rilassarsi. Probabilmente sta riflettendo sulle tue parole, mentre tu ti divincoli dalla sua stretta. Vai al **30**.

178

Meglio non lasciare nulla al caso, pensi. *Darò un'occhiata anche al tavolo. Potrei trovare qualcosa di utile.*
Ti avvicini al tavolo ed esamini ciò che vi si trova. In un angolo c'è un fornelletto coperto di fuliggine, sul quale sono posati una pietra focaia ed un pezzo di corda. Appeso ad un chiodo conficcato nel bordo del tavolo, c'è un secchiello di carbone. All'altro

capo è fissata una piccola mola: è un po' arrugginita, ma sembra ancora in grado di funzionare. Accanto alla mola c'è un recipiente di cristallo contenente barre d'ambra, di vetro, di bronzo, d'acciaio e di altre sostanze che non conosci.
Al centro del tavolo si trova un vaso di terracotta pieno di rose rosse e margherite bianche. Vedi anche alcuni fogli di pergamena sotto un recipiente pieno di pezzi di rame. Quindi guardi sotto il tavolo ma non noti nulla, eccetto un piccolo barattolo, qualche ragno e molte ragnatele.
Per fortuna nessuno ha fatto pulizia, qui dentro, pensi. *Ci sono ancora molte cose che posso usare.*
Annota sul Foglio d'Identità il resto delle sostanze magiche che desideri portare con te, scegliendo tra quelle summenzionate e facendo eventualmente riferimento al paragrafo **10**. Ricorda, puoi prenderne soltanto quattro in tutto, quindi assicurarti di poter usare quelle che scegli.
Dopo aver fatto la tua scelta, ti appresti a consumare il sontuoso pasto lasciato dal Ki-rin. È più che sufficiente a saziarti, e ben presto cedi al sonno. Vai al **150**.

179

Ti chini sul corpo inerte del Drow. È quasi incredibile, ma finalmente è morto: hai vinto!
L'importanza di ciò che hai fatto ti turba profondamente. Non conta nulla che tu abbia evitato la catastrofe soltanto grazie all'aiuto del più grande mago che Krynn abbia mai conosciuto. Hai vinto! Sei vivo! E il rispetto del mondo è tuo, come quest'incredibile verga!
La tua anima si libra come un uccello nel vento. Non ci sono parole atte a descrivere il tuo entusia-

smo e la tua gioia. Non riesci quasi a contenerli, e l'eccitazione ti manda in estasi.
Ma quando raggiungi il culmine dell'esaltazione, crolli, abbattuto da una forza simile ad un fulmine celeste che ti afferra, ti trafigge e ti dilania.
Quando l'effetto cessa, ti senti come se ti avessero strappato qualcosa. Parte dell'anima ti è stata carpita con la violenza, e il dolore che ciò ti provoca è tale da farti urlare e cadere in ginocchio. Il tuo corpo è scosso da una tosse convulsa, tanto violenta da farti sputare sangue sul pavimento. È come se un fuoco ardesse dentro di te.
Un rombo di tuono echeggia nell'aria. «Ora il nostro patto è concluso!» proclama una voce.
Cadi faccia a terra sotto il peso di quella voce vagamente familiare. In un attimo comprendi che appartiene a Fistandantalus. Ma ora ha un suono diverso. È piena di forza e di vita: la *tua* vita! Vai al **226**.

180

Sotto il grande arco che ospita le porte che conducono alle Torri, si trova la figura incappucciata che hai incontrato ai margini della Foresta di Wayreth. Il Messaggero Fantasma tiene le braccia incrociate sul petto, ma quando ti avvicini solleva una mano.

I cavalli stanno per imbizzarrirsi nuovamente, ma avendo già avvertito una volta la gelida presenza dell'essere, sono più facili da controllare.
La cupa voce dello spettro echeggia nello spazio che vi separa e sembra quasi raggelare l'aria circostante.
«Chi osa avvicinarsi alle Torri dell'Alta Magia? Esponete il motivo della vostra visita. Se sarà ritenuto valido da coloro che qui dimorano, vivrete e potrete passare. Altrimenti, preparatevi ad affrontare immediatamente la morte!»
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Ricorda, se hai visto il volto del Messaggero Fantasma nella foresta, devi sottrarre 1 punto. Se il totale è 5 o più, vai all'**11**. Se è meno di 5, vai al **104**.

181

L'orco infuriato ruggisce di rabbia, e percuote con il pugno la porta di cristallo che si spalanca addosso a te. L'urto ti getta da un lato e ti mozza il respiro. Mentre tenti disperatamente di riprendere fiato, il mostro tende un braccio attraverso la porta, ti afferra per il mantello con i poderosi artigli e ti trascina nella sala. Lotti disperatamente per fuggire, ma la sua presa è troppo salda. Tenendoti con entrambe le mani, ti porta lentamente alla bocca. Ti dibatti inutilmente nella sua stretta poderosa, lo picchi: non vuoi che la tua opportunità di diventare un grande mago finisca in fondo al suo stomaco, ma il suo alito putrido e puzzolente ti soffoca: finché dalla tua gola

prorompe un grido che si perde nelle fauci fameliche del mostro. Vai al **18**.

182

«Va bene, Raistlin» dice Caramon lentamente. «La decisione spetta a te. Se dici che devi proprio entrare nella foresta, ci entreremo, anche se l'idea non mi alletta. Penso che dovrà pur esserci qualcuno con te, a toglierti le castagne dal fuoco nel caso ne avessi bisogno». Ride alla battuta, poi si accinge a preparare i cavalli.

Rispondi a bassa voce, cercando di tenere sotto controllo le tue emozioni. «Grazie, Caramon. Il tuo aiuto mi è sempre gradito».

Ma dentro di te bruci di rabbia. *Togliermi le castagne dal fuoco, eh? Sono in grado di cavarmela da solo, caro fratello, e questa Prova te lo dimostrerà una volta per tutte. E se anche dovessi rischiare la vita, non potresti far nulla per salvarmi.*

Caramon torna con i cavalli, interrompendo le tue riflessioni. «Andiamo, Raistlin. Prima la finiamo, meglio è».

Montando a cavallo, osservi tuo fratello: e d'un tratto comprendi che, nonostante il tuo risentimento, gli vuoi molto bene.

Vi dirigete lentamente verso la Foresta di Wayreth. *Forse là dentro mi attende la morte,* pensi. *Forse moriremo tutti e due. È giusto che io rischi la vita di Caramon, oltre che la mia?*

È quasi incredibile, ma ora che sei libero di entrare nel bosco, non sei più del tutto sicuro di aver preso la decisione migliore.

Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Se il totale è 5 o più, vai al **36**. Se è 4 o meno, vai al **14**.

183

In un sussurro pronunci l'Incantesimo delle Tenebre sopra il pezzetto di carbone che hai in mano. Con tua grande soddisfazione una nebbia fitta e nera invade gradualmente la stanza. L'oscurità ha un notevole effetto sugli Uomini Drago, colti da una grande agitazione. Si guardano attorno freneticamente, come se si aspettassero di vedere o di sentire qualcosa. Quello che reggeva la frusta la lascia andare, visibilmente scosso da un tremito, mentre il suo compagno cade a terra sbavando e contorcendosi per il terrore. Il capo abbandona la mazza e cade in ginocchio, coprendosi il volto con le mani. Lo senti gridare qualcosa in uno strano linguaggio sibilante, prima che le tenebre lo avvolgano totalmente.
La strana reazione degli Uomini Drago ti rende perplesso: presumi che qualche potente magia abbia intensificato la forza del tuo Incantesimo.
Quando la stanza è completamente immersa nell'oscurità, anche la luce delle torce si smorza. Non riesci a vedere nulla, ma senti le creature emettere bizzarri sibili che vanno in crescendo per poi cessare all'improvviso, lasciando la stanza nel silenzio totale. In pochi istanti le tenebre si dissolvono. Quando torna la luce, vedi a terra il corpo della piccola femmina di Gnomo. Per il resto, la stanza è vuota. La pentola è sparita, e anche gli Uomini Drago.
Ti senti molto strano: alzi gli occhi e vedi le pareti della stanza illuminarsi di una strana luce iridescente, come se fosse all'opera una potente magia. Vai al **123**.

184

Non può colpirmi se non sa dove sono! pensi in un lampo. Rapidamente mormori l'Incantesimo delle

Immagini Speculari, e in pochi minuti ci sono quattro Raistlin nella stanza! Tu e le tue immagini avanzate all'unisono verso il Drow, portandovi alla distanza giusta per il prossimo Incantesimo.
Ma anche il tuo avversario sta mormorando una formula magica. Prima che tu possa reagire, tre Dardi Magici partono dalle sue dita. Due di essi trapassano altrettante tue immagini, che svaniscono, e il terzo ti colpisce in pieno petto.
Hai usato molto spesso i Dardi Magici contro i tuoi avversari, ma non li hai mai sperimentati sulla tua pelle, fino ad ora. Mentre un dolore lacerante ti corre lungo tutti i nervi, dalle dita del Drow partono altri tre dardi. Due colpiscono l'ultima delle tue immagini, facendola scomparire, ma il terzo arriva a te. Provi un dolore insopportabile, e una nebbia rossastra ti offusca la vista. Vai al **157**.

185

Il tuo desiderio di affrontare la Prova e di poter assaporare i frutti del successo supera qualsiasi timore questo luogo possa incuterti. Per allontanare dalla tua mente dubbi fastidiosi, pensi alla storia di Krynn e dei suoi maghi. Capisci che Caramon non sa praticamente nulla delle Torri.
«Lascia che ti racconti qualcosa delle Torri dell'Alta Magia, Caramon» esordisci. «Le mura che vedi hanno uno spessore di circa trenta metri alla base, ma si assottigliano gradualmente verso la cima, fino ad uno spessore di circa dieci metri, e sono assolutamente impenetrabili. Si dice che siano state costruite direttamente sulla roccia. E vedi quelle strane iscrizioni? Sono una potente difesa millenaria, creata dagli Antichi per donare alla pietra una forza soprannaturale».

«Ma perché dovrebbero averne bisogno?» chiede tuo fratello. «Chi mai oserebbe attaccare un luogo simile?»
«Un tempo il popolo di Krynn si ribellò ai Maghi e prese ad assaltare loro ed i loro santuari» spieghi. «In quel periodo fu distrutta la maggior parte di queste roccaforti della magia. Questa è l'ultima del suo genere rimasta. È l'ultima dimora dei grandi Maghi di Krynn. Fu costruita per resistere ai secoli e a qualsiasi attacco».
Caramon osserva l'imponente struttura ad occhi sgranati. Alla fine mormora: «Perché brilla a quel modo?»
«È opera di magia, Caramon. In tutto Krynn non troverai un luogo in cui le forze magiche di questa dimensione raggiungano una maggiore concentrazione. Si radunano tutte qui. Alcuni azzardano perfino che altre dimensioni di esistenza si incontrino in questo punto».
Mentre gli ultimi brandelli di nebbia si dissolvono, vi ritrovate nei pressi del cancello principale. La tua attenzione è attratta dalle gigantesche porte di quercia decorate da grappe d'acciaio coperte di simboli runici.

Quando le porte si aprono silenziosamente verso l'esterno, per accoglierti nei misteri che celano, sei scosso da un brivido familiare. Vai al **180**.

186

All'inferno il passato! pensi. Non puoi gettare alle ortiche il tuo amore per la giustizia, devi rendere questa gente consapevole del rischio a cui si espone.
«Siete tanto ciechi da non vedere in quale pericolo vi trovate?» gridi, rivolto alla folla. «Quest'uomo vuol farvi rifiutare le vostre antiche credenze in favo-

re di dei che non vi hanno dato nulla. Egli afferma che i nuovi dei vi chiederanno molto, e vi farà soddisfare i loro desideri con sacrifici umani prima che ve ne rendiate conto, forse quest'oggi stesso. Ma non vi dice cosa questi dei vi daranno in cambio! In poche parole, costui è un ipocrita e un bugiardo, e vi porterà tutti alla rovina!»
Fai una pausa per vedere la reazione suscitata dalle tue parole, accolte soltanto da un silenzio attonito.
Vai al **23**.

187

Riesci a terminare la formula dell'incantesimo prima che l'orco possa reagire, ma purtroppo l'incantesimo perde la sua efficacia quando incontra la porta: non ha alcun effetto all'interno della sala, dove ora l'orco ruggisce infuriato. Capisci di aver usato l'incantesimo meno adatto all'occasione.
Vai al **181**.

188

«Entreremo!» urli, rivolto verso la foresta.
«Sei pazzo?» ti apostrofa Caramon. «Moriremo di sicuro!»
«Fatti coraggio, fratello. Non hai visto che la foresta si è aperta davanti a me? Stanno tracciando un sentiero per facilitarci il cammino. Sarebbe scortese rifiutare la loro gentile offerta. Non temere, Caramon, sarò al tuo fianco. Fidati di me».
Poi ti rivolgi alla voce proveniente dalla nebbia. «È davvero molto gentile da parte vostra offrirci il modo di entrare in questo spaventoso bosco. Vi porgiamo i nostri più sentiti ringraziamenti!»
La voce emette una risatina soffocata e sibilante mentre spingi il cavallo in direzione del sentiero.

Caramon si blocca per un attimo. «Vai all'inferno, Raistlin!» grida. «Non hai mai dimostrato un briciolo di buon senso . . . o di prudenza!» Sprona rabbiosamente il cavallo per raggiungerti e la nebbia vi avvolge entrambi mentre entrate nel bosco incantato. Vai al **66**.

189

Ti alzi in piedi prima di Fistandantalus, che resta a fissarti per un po'.

«Sei stato bravo» dice infine, «considerando ciò che avevi a tua disposizione. Ti sei rivelato un mago abile e valido. Anzi, sono rimasto così favorevolmente impressionato che voglio donarti qualcosa che avevo riservato a me. Certamente te la sei guadagnata!» Si passa una mano davanti: l'aria luccica, poi sembra solidificarsi e alla fine prende la forma di una verga. Resti a guardare attonito.

«È la Verga di Magius» dice Fistandantalus, «un'arma potente nelle mani di chi ne è degno. Tu lo sei. Prendila, è tua». Fai per prenderla, con rispettoso timore, ma con tua grande sorpresa la Verga ti balza in mano da sola. Quando l'afferri, si verifica un fatto stupefacente: istantaneamente ne conosci tutte le proprietà: che cosa fa, di quali incantesimi è dotata, come la userai e come ti proteggerà.

«Considerala un simbolo del patto che ci lega» dice il grande Mago. «Ora vai e occupati del tuo nemico sconfitto. Godi i frutti della vittoria, poi concluderemo il nostro patto». Vai al **179**.

190

Quando l'orco avanza per spalancare la porta appaiono quattro tue immagini, una di fianco all'altra. L'enorme mostro fa un passo indietro, non sapendo quale sia quella vera, poi grida ancora una volta quella frase incomprensibile.

Visto che per il momento l'orco non ha intenzione di attaccarti, hai il tempo di formulare un altro Incantesimo facendo riferimento al paragrafo **10**. Ma se hai già usato i tre Incantesimi a tua disposizione, senza capire ancora che cosa sta cercando di dirti l'orco, vai al **181**.

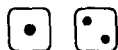
191

Caramon guarda prima la foresta e poi te. Quindi, lentamente e con estrema cautela, ti si avvicina fissandoti dritto negli occhi.

«Raistlin» dice, «sono tuo fratello. Ho vissuto una vita con te, e dal tono della tua voce capisco che mi stai nascondendo qualcosa. Penso invece che faresti meglio a dirmi che cosa sta accadendo, altrimenti dovrò prendere in mano personalmente questa faccenda».

Impossibile, tu devi assolutamente entrare nella foresta!

«Caramon» dici, con voce bassa ed estremamente seria, «ci sono cose che è meglio non svelare. Questa è una di esse. Sia come sia, io mi recherò nel bosco, con te o senza di te!» Ti giri di scatto, dirigendoti verso il tuo cavallo. Caramon resta impalato, troppo stupito per poter rispondere immediatamente. E quando raggiungi la tua cavalcatura lo senti parlare, con voce carica di rabbia.

«Fratellino!» sibila. «Non andrai da nessuna parte a rischiare la pelle, tanto meno in quella foresta!»

Ti volti e lo vedi dirigersi verso di te con passo deciso.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 6 o più, vai al **52**. Se è 5 o meno, vai al **198**.

192

Alla fine decidi che non fa molta differenza da quale porta tu cominci. Niente nel messaggio sembra indicare cosa significhino i diversi simboli, e probabilmente non hanno alcuna relazione con la Prova. Con questo pensiero in mente, ti dirigi verso una delle porte.
Se scegli quella con il triangolo bianco, vai al **99**. Se scegli quella con il triangolo nero, vai all'**80**. Se invece scegli quella con il triangolo rosso, vai al **204**.

193

Nel mondo della magia si possono perdonare molte cose, ad esempio l'avventatezza e la negligenza, che possono venir superate con gli anni e con la maggior saggezza ed esperienza che ne derivano.
Ma quel che non si può assolutamente perdonare è l'incompetenza. Cercar di formulare un incantesimo senza possedere la sostanza magica appropriata, come hai appena tentato di fare, è considerato un errore grossolano. Ed errori simili di solito si pagano con la morte.
Se stai affrontando l'orco, vai al **181**. Se invece sei alle prese con gli Uomini Drago, vai al **167**.

194

Svanita la voce di Fistandantalus, il tempo riprende a scorrere. Ora le fiamme lanciate dal Drow non possono farti nulla, e infatti ti attraversano senza

danno. Nel frattempo il tuo piano d'attacco prende forma. La parola magica che evoca l'Incantesimo della Luce Perenne, celato nella Verga di Magius, ti appare vivida nella mente. «*Shirak!*» gridi.
La sfera posta in cima alla Verga esplode in una luce accecante, illuminando a giorno la caverna.
Quella luce abbagliante paralizza il Drow, che getta un lacerante grido di dolore e arretra barcollando, strofinandosi gli occhi come se gli bruciassero nelle orbite.
Poi formuli l'Incantesimo dei Dardi Magici. I lucenti dardi bianchi sfrecciano attraverso la stanza, colpiscono a tutta forza il Drow alla testa e alla gola e lo mandano ad urtare contro la parete.
Prima che il tuo avversario, stordito, possa riprendersi dall'attacco, pronunci l'Incantesimo della Ragnatela, e fili appiccicosi si tendono tra la parete e il pavimento, fino ad immobilizzare totalmente il Drow.
Attraversi lentamente la sala. Il tuo avversario ti scruta con occhi malevoli mentre tenta di rialzarsi, ma può soltanto sputarti addosso in segno di disprezzo.
È il suo ultimo gesto. Con la verga lo colpisci violentemente alla testa, fracassandogli il cranio, e il Drow crolla esanime, avvolto nel suo sudario di ragnatela.
Vai al **179**.

195

Ora controlla la tua capacità di ragionamento. Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 9 o più, vai al **76**. Se è meno di 9, vai al **162**.

196

Mentre pensi disperatamente cosa fare con l'Uomo Drago invisibile, cogli un rapido movimento alla tua sinistra. Ad un tratto il capo degli Uomini Drago riappare alle tue spalle. Per un attimo incroci lo sguardo dei suoi occhi piccoli e luccicanti, poi la sua pesante mazza d'acciaio ti colpisce alla testa con un rumore sordo, facendoti sprofondare nelle tenebre. Perdi 6 punti di E.V. e vai al **15**.

197

Conti otto furfanti intorno a te, disposti in circolo per un raggio di sei metri.
Dai una rapida occhiata intorno, valutando la situazione. *Se voglio servirmi di un incantesimo,* pensi, *dovrò utilizzarne uno che li colpisca tutti assieme. Altrimenti quelli che rimangono mi saranno subito addosso e avranno facilmente la meglio su di me.*
Vai al **136**.

198

«Calmati, fratello» dici in tono conciliante. «Vedo che soltanto la verità potrà soddisfarti. Bene, la meriti. Dovrò essere un po' . . . ehm . . . più specifico nella mia spiegazione». Caramon si ferma. «Così va meglio» dice. «Era ora che tu ragionassi».
Lo vedi rilassarsi un po' e incrociare le braccia sul petto; ne approfitti per fare qualche passo indietro, in modo da guadagnare spazio e tempo sufficienti a formulare l'Incantesimo più persuasivo: quello dello Charme.
Mi dispiace farti questo, Caramon, pensi, *ma è l'unico modo per assicurarmi la tua collaborazione. Forse sarà meglio così . . .*

«Ora ascolta molto attentamente, Caramon» dici ad alta voce. «Ti dirò che cosa accadrà e come potrai aiutarmi». Sottovoce inizi a cantilenare le parole dell'Incantesimo: *«Tan-tago mushalah, tan-tago . . .»*
Vai al **177**.

199

La caverna che ti sta di fronte misura circa quindici metri di larghezza ed è di forma pressappoco circolare, molto simile ad un'arena. È illuminata fiocamente, da torce poste su entrambi i lati. Il soffitto, ammesso che esista, si cela nell'ombra sopra di te, e hai la netta sensazione che qualcuno ti stia osservando.
I tuoi sensi hanno appena il tempo di raccogliere l'informazione che immediatamente ti trovi davanti il tuo avversario. Con profondo sconforto noti che si tratta di un Drow, uno degli elfi neri della leggenda. Lo osservi incredulo. Conosci queste creature grazie ai tuoi studi, e sai quanto siano potenti. Capisci

quindi perché Fistandantalus ti aveva preavvisato che questa parte della Prova sarebbe stata molto difficile.
Non hai altro tempo per esaminare il tuo avversario, perché quasi nello stesso momento in cui lo vedi, anch'egli si volta e si accorge della tua presenza. Un ampio sorriso gli solca il volto scuro, su cui i denti spiccano candidi. La sua pelle nera brilla alla luce delle torce e il sudore gli cola dai capelli chiari lungo le tempie. La sua armatura, anch'essa nera, emette cupi bagliori. Alla cintura porta una spada e una piccola balestra.
Immediatamente estrae dalla tunica pelo di pipistrello e carbone. Prima che tu capisca che cosa stia accadendo, è già arrivato a metà dell'incantesimo.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Ricorda di sottrarre 1 punto se hai visto il volto del Messaggero Fantasma, Fistandantalus, nella Foresta di Wayreth. Se il totale è 6 o più, e possiedi la Verga di Magius, vai al **19**. Se è sempre 6 o più, e hai con te la Pergamena, vai al **102**. Se è 6 o più, ma non hai nessuno di questi due oggetti, vai al **161**. Se il totale è meno di 6, vai all'**89** a prescindere da ciò che hai con te.

200

Hai la sensazione di andare alla deriva nell'oscurità. Dopo un certo tempo - ma il tempo passa, per i

morti? - senti un rumore. Dapprima ti sembra una risata soffocata, ma forse è il vento che soffia sulla sabbia. Poi si fa più distinto, e capisci che la voce polverosa è tornata.

«Bene, bene» esordisce. «Che ne pensi della morte, Raistlin? Non è un'esperienza molto piacevole, vero?»

«No . . .» mormori faticosamente. Poi, quando la tua mente annebbiata si rischiara un po', chiedi angosciato: «Che significa tutto ciò? Perché vi state prendendo gioco di me? Fa parte anche questo della Prova, oppure si tratta di un vostro capriccio?»

«Sappi, giovane mago» sussurra la voce polverosa in tono di rimprovero, «che il nostro non è affatto un capriccio. Poiché da te e dal tuo successo nella Prova dipendono cose molto importanti, puoi immaginare con quanta serietà agiamo. Ho organizzato questa piccola dimostrazione per farti vedere quali sarebbero le conseguenze di un tuo eventuale fallimento. Considera questa esperienza come una lezione sulla natura delle prove che sarai chiamato a sostenere. Siano esse reali od illusorie, potrebbero comunque portarti alla morte. Volevo anche accertarmi se potevi - e volevi - accettare l'aiuto di altri. Ti sorprenderà vedere quali poteri avrai a disposizione in un prossimo futuro, se soltanto vorrai approfittarne!»

La voce ridacchia nuovamente: «Non preoccuparti per la tua vita. Sei ferito, ma non morto. Ora ti chiedo ancora una volta di ascoltarmi. Voglio che tu ti concentri sulla sensazione di trovarti disteso in un corridoio dal pavimento di pietra. Fallo, e ben presto la sensazione si concretizzerà nella realtà. Poi procederemo».

La voce svanisce. Sei convinto che abbia detto la verità, e che in qualche modo troverai la forza di conti-

nuare. Chiudi le palpebre e cerchi di concentrarti sulla visione rassicurante di un corridoio di pietra, come la voce ti ha suggerito.
Perdi 4 punti di E.V. e vai al **141**.

201

Il capo di quella banda di mascalzoni sostiene il tuo sguardo senza batter ciglio; poi, con un lampo maligno negli occhi, replica sprezzante al tuo avvertimento.
«Non credo a una parola di quello che dici, ciarlatano! Non eri poi un gran che, un tempo, e adesso non ti temo. Inoltre, ti trema la mano. Hai paura, eh?»
Ha capito che si trattava di un bluff. Cosa fare? Tu sei solo, e loro sono in otto.
Se pensi che sia meglio evitare il confronto, tentando la fortuna, vai al **207**. Se invece al tuo avvertimento vuoi far seguire una dimostrazione di forza, formulando un incantesimo contro i tuoi nemici, vai al **197**.

202

È il capo il responsabile delle torture alla femmina di Gnomo, quindi sarà lui a pagare. Speri soltanto che, sbarazzandoti di lui, riuscirai anche a far fuggire gli altri due per lo spavento.
Parole arcane escono rapide dalle tue labbra, quando formuli l'Incantesimo, e senti le forze magiche radunarsi al tuo comando.
Vai al paragrafo **10** e scorri la riga indicata dall'Incantesimo scelto finché non incontri la colonna recante il numero di questo paragrafo. Continua l'avventura passando al paragrafo indicato al punto d'incontro tra la riga e la colonna.

203

Il mago grugnisce disgustato. «È un mistero come tu abbia fatto ad arrivare fin qua. Sì, ti sei servito degli incantesimi giusti al momento giusto, ma l'uso che hai fatto degli insegnamenti ricevuti e delle tue abilità naturali è stato a dir poco mediocre. Non mi ero reso conto che tu avessi tali lacune».
Fa una pausa, come per riflettere sul tuo destino, e poi continua: «Avevo intenzione di proporti uno scambio che sarebbe giovato ad entrambi, ma ora capisco che non ne vale la pena. Tuttavia, visto che devi comunque completare la Prova, ti fornirò una serie completa di sostanze magiche. Potrai usare qualsiasi incantesimo nella fase finale. Ora vai. Farai meglio a raccomandarti agli dei che conosci, perché avrai bisogno di tutto il loro aiuto!»
Il grande Mago agita le mani in un gesto arcano e la stanza svanisce, lasciandoti al tuo destino. Vai al **120**.

204

Di fronte a te c'è la porta con il triangolo rosso. È di fattura piuttosto semplice, e somiglia molto ad una porta qualsiasi che conduca ad una stanza qualsiasi.
Afferri la maniglia e l'abbassi lentamente. È stranamente calda al tatto, e cede con uno scatto soffocato. Ma per quanti tentativi tu faccia, la porta non si apre. Anzi, non riesci nemmeno a smuoverla.
Ma quando tenti di lasciare la maniglia scopri che ti è impossibile farlo, e quel che è peggio la maniglia si sta riscaldando sempre di più. Mentre lotti per liberarti, vedi che anche la porta inizia a fumare. Piccole lingue di fuoco penetrano avide nelle fessure tra le assi.

Ora hai la certezza di aver scelto la porta sbagliata, ma non ti è di grande aiuto.
All'improvviso la porta si incendia con una violenta esplosione, inondandoti di frammenti di legno infuocati, e finalmente puoi staccare la mano dalla maniglia. Ma ora le fiamme ti si sono appiccate al mantello, avvolgendoti completamente. *Come ho potuto essere tanto sciocco?* è il tuo ultimo pensiero.
Vai al **117**.

205

Non sai per quanto tempo sei rimasto seduto da solo in questa valle. Ricordi vagamente di aver visto tramontare il sole - una volta? due? - ma non ha molta importanza. Caramon è morto e tu hai fallito.
Caramon! grida il tuo cuore, stravolto dalla sofferenza. *Come può essere accaduto? Non dovevi morire! Non dovevi nemmeno essere qui!*
Ancora una volta il tuo pensiero ritorna a quanto è accaduto ai margini della foresta. I tuoi incantesimi hanno fallito, la tua stessa mente ha fallito e tuo fratello è stato costretto a combattere da solo.
Rivedi l'espressione di terrore sul suo volto, l'ultima cosa che hai visto prima dell'attacco finale della bestia.
Il Cane Orco si è rivelato un avversario troppo forte perché Caramon potesse affrontarlo da solo. Tu e tuo fratello avevate sempre combattuto unendo le forze, e avevate sempre vinto anche contro avversari più formidabili di questo. Ma senza il tuo aiuto Caramon non aveva alcuna possibilità, con una creatura di quelle dimensioni. Sotto i tuoi occhi increduli il mostro ha cancellato le ultime tracce di vita del corpo martoriato di tuo fratello con un violento strattone dell'enorme testa.

Poi si è rivolto verso di te. Con gli occhi rossi assetati di sangue ha gettato indietro la testa con un ululato di trionfo, mentre il sangue gli colava dalle fauci spalancate. Non sei riuscito ad impedirgli di trascinare il corpo di Caramon nei recessi oscuri della foresta.

Hai abbandonato tuo fratello proprio quando aveva maggiormente bisogno di te. È morto per causa tua. Ed ora non riesci nemmeno a ritrovarne la salma, per darle degna sepoltura. Resti seduto a terra, sopraffatto da un senso di impotenza. Ora non vuoi aver più nulla a che fare con la Prova. L'ingiustizia dell'accaduto, la morte di tuo fratello e ciò che questa perdita significherà per il tuo futuro ti hanno annientato.

Potresti restare lì a piangere per il resto della tua vita.

206

Riesci quasi a sentire l'Incantesimo del Sonno avvolgere il capo degli Uomini Drago. Con i nervi tesi, lo osservi ciondolare il capo e sbattere le palpebre: se tutto andrà come previsto l'Uomo Drago cadrà ben presto in un sonno profondo. Invece la creatura si limita a scuotere la testa e a strofinarsi gli occhi, guardandosi poi intorno. Sei preso dallo sconforto. Il capo dev'essere immune alla magia!

Il tuo avversario ruggisce infuriato e guarda nella tua direzione. Grazie a qualche malefico sesto senso, sembra sapere che cos'è accaduto: come se fosse in grado di seguire con lo sguardo le tracce del tuo incantesimo, fissa il tuo nascondiglio. Poi, puntando la mazza, sbraita un ordine ai suoi sottoposti che sguainano immediatamente la spada. In tutta fretta tenti di formulare un altro incantesimo prima che possano raggiungerti. Vai al **167**.

207

I furfanti continuano a girarti intorno, stuzzicandoti con delle finte. I due con la mazza la fanno roteare pericolosamente vicino alla tua testa.

Sei preso dal panico e lo stomaco ti si contrae, ma ad un tratto ti pare di scorgere un varco nel corridoio. *Se riuscissi a raggiungere il bosco...* pensi. Cogliendo il momento opportuno, ti getti in avanti.

«Fermatelo!» grida il capo. «Non possiamo lasciarcelo scappare proprio adesso!» Il cerchio si stringe: sei in trappola!

Il capo ti ride in faccia, malignamente. Poi volge lo sguardo ai suoi scagnozzi e dice: «Bene, diamo una lezione a questo mago. Prendetelo, ragazzi!»

I furfanti si avventano su di te come un branco di lupi. Estrai il pugnale, ma prima che tu possa usarlo, una mazza ti colpisce violentemente alla mano e l'arma cade a terra. Quando un altro colpo ti raggiunge alla testa, le ginocchia ti si piegano e la vista ti si annebbia.

Una voce rude, proveniente da qualche parte nella nebbia, si fa strada nel tuo cervello. «Che questo ti serva di lezione, mago» ringhia il capo. «Non sfidare mai chi è superiore a te!» L'osservazione è sottolineata da un calcio che ti raggiunge al petto spezzandoti una costola. Altri calci seguono il primo e ti piove addosso una raffica di colpi.

No! esclami fra te. *Non può finire così. Ho appena iniziato!*

Inorridito, capisci che questi mascalzoni intendono ammazzarti di botte. Le parole di Par-Salian, che ti esortavano a non evitare mai una sfida, ti ritornano alla mente. Hai cercato di tirarti indietro e ora ne paghi le conseguenze con la vita. La disperazione per il fallimento e il terrore della morte ti attanagliano le

viscere, ma il tuo ultimo grido di dolore è troncato da una mazzata che ti spacca il cranio. Vai al **18**.

208

Dev'esserci qualche connessione tra il messaggio ed i simboli sulle porte. E all'improvviso ti viene in mente.
Ma certo! La voce diceva che nel passato "un nuovo candore nell'animo avrai". Il passato deve trovarsi dietro la porta con il triangolo bianco! Allora il rosso corrisponde alla "morte rosso sangue", cioè al presente! Quindi, per esclusione, il nero corrisponde al futuro.
È chiaro quindi che il tuo benefattore non ti avrebbe fornito questi indizi se non fosse stato importante affrontare le prove nel giusto ordine.
Ricordando che il passato era il primo della lista, ti dirigi verso la porta che reca il triangolo bianco. Vai al **99**.

209

Con in mano sale e fuliggine termini la formula dell'Incantesimo della Comprensione dei Linguaggi. Poi, nel tentativo di avvicinarti al mostro, spalanchi la porta che ti separa dalla sala.
Come speravi, il mostro infuriato tende immediatamente un braccio per afferrarti, e quando l'enorme mano della creatura si chiude attorno a te ti affretti a toccarla. Immediatamente le parole dell'orco ti risultano chiare. Riesci a capirle! «Sono Ghol-an» grida, «lo stregone del popolo degli orchi! Puoi comprendermi? Vorrei parlarti!»
Rispondi immediatamente. «Naturalmente, Ghol-an» dici. «Ti capisco perfettamente. Di che cosa vuoi parlare?»

L'orco batte le palpebre, ammutolito per lo stupore. Poi getta indietro la testa e grida: «Finalmente! Un'altra possibilità di fuga! Forse sei tu colui che potrà liberarmi».
Poi si siede sul pavimento di sabbia, accingendosi a raccontarti la sua storia.
«Molti anni fa fui rinchiuso qui dentro da dei maghi crudeli, che si servivano di me nei loro rituali. Dissero che avrebbero avuto bisogno di me soltanto per poco, e invece mi relegarono in questo luogo maledetto».
«Ma se sei davvero uno stregone» azzardi, «perché non usi i tuoi poteri per liberarti?»
Ghol-an si alza in piedi, urlando di rabbia e scuotendo il collare d'oro che porta al collo. «Perché mi hanno preso con l'inganno. Mi hanno sopraffatto con le loro magie! Mi hanno incatenato a quel pilastro laggiù con questa massiccia catena d'acciaio e questo collare! Per opera di magia nessuno può spezzarli, nemmeno se dotato della mia corporatura e della mia forza. E come se non bastasse, nemmeno i miei incantesimi hanno più effetto. Sembra che questa sala contrasti i miei poteri magici. Come vedi, non ho speranza di liberarmi».
«Mio povero amico» esordisci, ridacchiando fra te. «La tua prigionia è durata fin troppo. I maghi che ti confinarono qui ti hanno trattato in modo indegno, ma io ti dico che sei stato ingannato. Il "pilastro" è soltanto un tronco d'albero, e neppure molto grosso; per quanto riguarda la catena e il collare, poi, sono fatti dell'oro più sottile e malleabile che io abbia mai visto. Una creatura forte come te dovrebbe spezzarli senza sforzo».
Ghol-an si lascia nuovamente cadere a terra, con un'espressione delusa. «Anche quelli venuti prima di

te mi hanno detto la medesima cosa» dice in tono avvilito, «ma io sono ugualmente tenuto prigioniero da un'enorme catena d'acciaio».
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 7 o più, vai al **220**. Se è 6 o meno, vai al **34**.

210

La voce senza corpo di Par-Salian, piena di rincrescimento, sembra rivolgersi direttamente alla tua mente.
«Paura, Raistlin? Ti sei lasciato sopraffare dalla paura? È triste ammetterlo, ma sembra proprio che abbiamo commesso un errore. Pensavamo che tu fossi pronto ad affrontare la Prova, ma ora vediamo che ci siamo sbagliati sul tuo conto: hai ancora molto da imparare. Vai, dunque! Torna a casa. Forse in futuro ti verrà offerta l'opportunità di diventare ciò che pensavamo tu fossi. Non cercarci: al momento opportuno ti cercheremo noi. Per ora, addio».
Detto ciò, la voce svanisce e senti soltanto il dolce sussurro del vento. Osservi la valle, stupito. *È davvero tutto finito?* pensi. *Finito soltanto perché ho avuto paura? Non può essere. Ma ciò che mi circondava è scomparso: le Torri, la foresta . . . la Prova! Ho fallito prima ancora di cominciare.*
Provi una disperazione inenarrabile. Non hai perso soltanto l'occasione di diventare un grande mago, ma devi anche tornare a scuola, dove affronterai il disprezzo dei tuoi compagni. Non degni Caramon di uno sguardo, mentre giri il cavallo per tornare al villaggio. I tuoi pensieri sono rivolti unicamente al futuro, oscuro e triste. Dovrai tornare a scuola ad aspettare, a studiare e a sperare in un'altra opportunità di affrontare la Prova.

211

Tra mille imprecazioni, Caramon continua a lottare con la sua cavalcatura. Tu riesci a restare in sella, tenendo strettamente le redini del cavallo; poi balzi a terra e lo leghi ad un albero poco lontano. Scruti la nebbia che ribolle per vedere che cosa possa aver spaventato i cavalli. Passi mentalmente in rassegna gli incantesimi preparati per oggi. Quale userai per primo?

Quasi evocate dal tuo pensiero, forze magiche iniziano a concentrarsi intorno a te, e il potente flusso di magia fa vibrare il tuo corpo. Non odi più le imprecazioni di Caramon, finché istantaneamente le forze che ti circondano si cristallizzano, permettendoti di localizzare l'oggetto della tua ricerca.

Guadagni 1 punto di Esperienza e vai al **5**.

212

La stanza è illuminata da torce infilate in anelli posti lungo le pareti; da due aperture circolari nel pavimento, del diametro di circa tre metri, sale del vapore che rende l'aria umida e soffocante, e davanti a te, nella nebbia, scorgi uno stupefacente marchingegno che occupa gran parte della stanza.

Nello spazio tra le due aperture si trovano due grandi ruote. Sopra una delle aperture pende un'enorme pentola nera, sospesa a una catena. La catena passa sulle due ruote e scende nell'altra apertura. Dietro le ruote si apre un'altra galleria.

Con tua grande sorpresa scopri che la pentola è piena fino all'orlo di Gnomi in subbuglio: alcuni sono addirittura appesi al bordo. Soltanto uno si trova nei pressi della pentola.

È una femmina, inginocchiata qualche metro più in là. Benché chiaramente in preda alla sofferenza, fissa

a testa alta, con aria di sfida, i suoi torturatori, che la sferzano con una frusta.
Accanto a lei, con la frusta in mano, c'è una creatura di cui non hai mai visto l'eguale e che speri di non rivedere mai più, una creatura che sembra uscire da un incubo orribile e complicato.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Presenza di Spirito. Se hai visto il volto del Messaggero Fantasma nella Foresta di Wayreth, sottrai 1 punto. Se il totale è 6 o più, vai al **122**. Se è meno di 6, o se non ti sono rimasti incantesimi, vai al **138**.

213

Una fitta oscurità si sprigiona dal pezzetto di carbone che hai in mano, mentre il tuo Incantesimo delle Tenebre produce i suoi effetti. L'oscurità si infittisce sempre più, fino a nasconderti totalmente alla vista dell'orco.
Quest'ultimo, confuso, non si avvicina ma resta sulla porta, urlando qualcosa che non capisci.
Visto che il tuo avversario non riesce a vederti, hai il tempo di formulare un nuovo Incantesimo, facendo riferimento al paragrafo **10**. Ma se quello appena usato era il terzo di quelli scelti, e non hai ancora capito che cosa stia dicendo l'orco, vai al **181**.

214

«Bene, ecco fatto» dice in tono allegro. «Tutto sommato, te la sei cavata piuttosto bene, devo dire. Ma io non sono uno dei tuoi giudici. Sono soltanto un'illusione, una creazione della tua mente. Inoltre questa parte della Prova era facile, ti aspettano difficoltà molto maggiori. Se non ci sei già stato, ora devi prendere la strada per Verdin e proseguire la Prova

laggiù. Se invece ci sei già andato e hai incontrato il chierico, aspetta qui. Non si sa mai che qualcuno non passi da queste parti».
Prima che tu possa aprir bocca svanisce nell'aria, lasciandoti con le tue domande senza risposta.
Se non sei ancora stato a Verdin, vai al 7. Se ci sei già stato, vai al **131** ed attendi di vedere chi "passerà da quelle parti".

215

Quando la voce smette di parlare, vedi una luce fioca che via via si intensifica. Cerchi di scoprire da dove provenga, e quando abbassi lo sguardo noti un cerchio luminoso tra i tuoi piedi.
Il cerchio si allarga sempre più sotto i tuoi occhi, finché ad un tratto ti senti precipitare nel vuoto a velocità impressionante. Ora vedi forme e sagome nel cerchio luminoso sotto di te. Stai cadendo nel cortile delle Torri, da un'altezza di centinaia di metri!
Nella tua mente si agitano pensieri tumultuosi. *Gli Ideatori vogliono distruggermi fin dall'inizio, o questo è soltanto parte della Prova?*
La voce polverosa penetra ancora una volta nella tua mente, e quel sussurro fioco sembra calmare la tua mente in tumulto. «Ora ci divertiremo davvero, giovane mago. Ma voglio farti una domanda: tutto ciò che sembra reale è proprio reale?»

«Un indovinello?» replichi rabbioso. «Sto per morire e tu mi poni un indovinello?»
«Pensa» ti esorta il tuo mentore invisibile. «Ti chiedo soltanto di pensare».
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è meno di 7, vai al **92**. Se è 7 o più, vai al **16**.

216

Ormai la nebbia scompare, e anche gli alberi si spostano rivelando un angusto sentiero che si snoda nel sottobosco. Qualcuno o qualcosa ti ha aperto una via!
Ma ancor più stupefacente è la creatura che ora si precipita attraverso la boscaglia per poi arrestarsi ai margini della foresta. Neppure nei tuoi peggiori incubi avresti mai potuto immaginare una cosa simile!

Sembra il frutto spaventoso di un incrocio tra un gigantesco cane privo di peli e un orco, e sarà alto quanto un cavallo. Ha un'enorme testa piatta, occhi rossi fiammeggianti e fauci spaventose, da cui spuntano zanne impressionanti.
Il mostro digrigna i denti con la bava alla bocca, impaziente di azzannare qualsiasi cosa gli capiti a tiro. Il suo collo è breve e robusto, le spalle larghe e le zampe anteriori muscolose, leggermente più lunghe di quelle posteriori. Le zampe hanno quattro dita munite di spaventosi artigli che potrebbero scavare la roccia. La sua pelle è grigia come la pietra.
La bestia continua a ringhiare e a sbavare, mentre il suo corpo sembra crescere ad ogni respiro. Poi si sposta, avanzando di un passo o due. Prima guarda te, poi Caramon, come per decidere chi dei due sbranare per primo. D'un tratto si arresta, fissandoti con gli occhi fiammeggianti. Getta indietro la testa con un ululato agghiacciante e si prepara all'attacco.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 7 o più, vai al **100**. Se è meno di 7, vai al **45**.

217

Pronunci appena in tempo l'Incantesimo della Barriera Magica, bloccando la porta. L'orco cerca di afferrarti, ma la sua mano rimbalza via. Il mostro osserva perplesso la porta e cerca nuovamente di aprirla, ma non ci riesce, quindi fa un passo indietro e grida ancora. Sai che l'incantesimo non riuscirà a tenere bloccata la porta ancora per molto, ma almeno hai guadagnato abbastanza tempo per formularne un altro, facendo riferimento al paragrafo **10**. Ma se l'incantesimo appena formulato era il terzo, e non sai ancora cosa voglia dirti l'orco, vai al **181**.

218

Un sottile filo di ragnatela ti penzola dal dito, e quando reciti la formula dell'Incantesimo della Ragnatela il filo vola dolcemente nel punto in cui si trovano i due Uomini Drago più piccoli e atterra dietro di loro, non visto.
Immediatamente inizia a moltiplicarsi. Sottili fili di ragnatela spuntano dal pavimento. Gli Uomini Drago osservano stupiti i fili che si attorcigliano intorno alle loro gambe, ma prima che possano liberarsi altri fili li imprigionano, cadendo dal soffitto. Ben presto i due esseri sono imprigionati nella ragnatela, e più lottano per liberarsi, più questa li avvolge strettamente.
Gli Gnomi esplodono in una risata. Il capo degli Uomini Drago però non ride. Sbatte la mazza sulla pentola per intimare il silenzio agli Gnomi, poi si pone da un lato e afferra la catena. Mentre la pentola scende nel pozzo, l'Uomo Drago estrae un oggetto di piccole dimensioni da una borsa che porta alla cintura. Mormorando tra sé, salta nella pentola e scompare alla vista.
Controlla la tua capacità di ragionamento. Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello del Ragionamento. Se il totale è 8 o più, vai al **146**. Se è meno di 8, vai al **37**.

219

Un dolore sordo e pulsante è la prima indicazione che sei ancora vivo, anche se preferiresti esser morto che soffrire in questo modo.
Lentamente raduni le scarse forze rimaste e cerchi di aprire gli occhi, ma ti penti immediatamente di averlo fatto. La luce non fa altro che acuire il dolore che ti martella. Rapidamente richiudi le palpebre.

Intorno a te l'aria è pervasa da un suono di campanelli, ma riesci a distinguere una voce.
«Così finalmente hai riposato a sufficienza, vero? Bene, ora apri gli occhi e mettiti seduto. Devo consegnarti un messaggio, e il tuo sonnellino mi è costato già più tempo di quanto io possa permettermi di perdere».
Lotti per riaprire gli occhi, ma quando vedi ciò che ti circonda, ti metti a sedere di botto. Un rapido esame della stanza in cui ti trovi ti toglie quasi il respiro. Hai già visto dei laboratori di magia, ma mai così forniti di oggetti stupefacenti . . . e terribili. Le pareti sono coperte da file di scaffali, sui quali sono poste innumerevoli bottiglie e fiale contenenti sostanze magiche. Proseguendo nella tua esplorazione, noti sotto gli scaffali un grande tavolo, coperto di arnesi magici. Dovunque tu volga lo sguardo, vedi strumenti e apparecchi usati nelle ricerche di magia. Certi non li riconosci nemmeno. Ma ancor più strabiliante è la creatura che ti sta accanto. Vai al **21**.

220

Mentre l'orco siede a terra con aria abbattuta, ti viene un'idea luminosa.
«Bene» dici. «Dovrò dimostrarti che quel che dico è vero. Facciamo una piccola prova, vuoi? Dammi un pezzo della catena che ti imprigiona . . . così, falla scivolare attraverso la porta. Avrai una bella sorpresa».
Esitante, il grosso orco apre la porta e ti porge un pezzetto di catenella attraverso l'apertura; e subito l'incantesimo che faceva sembrare d'acciaio la catena si neutralizza. Dall'espressione di Ghol-an è chiaro che finalmente è in grado di riconoscere la sottile catenella d'oro per quello che è in realtà.

L'effetto è stupefacente: Ghol-an balza immediatamente in piedi e afferra la catena con le mani enormi. Con un piccolo movimento del polso la spezza in due, urlando di gioia.
Nello stesso istante si verifica un altro evento sorprendente: la porta scompare! Provi una strana sensazione quando i poteri magici delle Torri ti avvolgono, riprendendo a fluire nella stanza dov'era imprigionato l'orco.
Ghol-an capisce cos'è avvenuto, e balza immediatamente nell'aria, librandosi nella caverna. Ti passa vicino una, due, tre volte, ridendo come un bambino per la gioia di aver riconquistato la libertà; la terza volta si ferma a mezz'aria accanto a te.
«Giovane mago, mi hai ridato la libertà» dice esultante. «Ti sarò per sempre riconoscente. Se mai le nostre strade dovessero nuovamente incontrarsi, ogni tuo desiderio sarà un ordine per me. Per ora ti dirò soltanto che un grande tesoro ti attende in quella galleria laggiù, un tesoro della massima importanza per il successo della tua Prova. Buona fortuna!»
Detto ciò, l'orco esce in volo dalla caverna e si infila nella galleria da cui sei entrato, continuando a ridere. Vai al **142**.

221

Esci dal tuo nascondiglio e ti precipiti nel tunnel, correndo più in fretta che puoi. Gli Gnomi vanno di buon passo, e non vuoi perderli di vista.
Dopo una decina di metri la galleria svolta decisamente a sinistra. Ti ritrovi in un lungo atrio, alle cui pareti si aprono nicchie oscure. Da un'apertura all'altra estremità dell'atrio penetra una luce arancione; gli Gnomi si accalcano proprio in quel punto,

come se stessero aspettando qualcosa. Il gong suona ancora una volta e si precipitano verso la luce.
In pochi secondi anche tu sei accanto all'apertura, ma senti rumori inquietanti provenire dall'altra stanza. Sembrano colpi di frusta, seguiti da grida di dolore e di paura. Poi odi una strana risata e degli ordini in una lingua mai udita prima. E ancora suoni bassi, gutturali, che sembrano venire dagli Gnomi. Questi vengono ben presto zittiti da un rumore di metallo che urta contro un altro metallo. Poi, un ennesimo colpo di frusta, a cui fa seguito un nuovo grido di dolore. Sbirci guardingo nella stanza accanto e vai al **212**.

222

«Ma prima che tu prosegua» aggiunge Fistandantalus, «ho qualcos'altro per te».
Si passa una mano davanti. L'aria luccica, tremola, si solidifica e si trasforma in . . .
«Una verga!» esclami.
«Sì» dice Fistandantalus, «la Verga di Magius. L'ho tenuta in serbo per te, sperando che tu dimostrassi il tuo valore. Ora, avendo accertato il tuo coraggio, la tua audacia e la tua abilità di mago, sono convinto che tu sia degno del tuo avversario. La Verga contiene l'Incantesimo della Luce Perenne, che ti sarà indispensabile per sconfiggere il Drow; e molte, molte altre cose, come vedrai tu stesso».
Osservi la Verga con rispettoso timore. Un'estremità è rivestita di un metallo lucente, all'altra c'è un artiglio che regge una sferetta di vetro. Quando fai per prendere la Verga, questa vibra e ti balza spontaneamente in mano. Non appena la stringi, sai tutto di essa: cosa fa, quali incantesimi può evocare, come può servirti e proteggerti.

Con rinnovata sicurezza ti appresti ad affrontare il Drow per l'ultima volta: vai al **194**.

223

Ora sai quel che devi fare: formulare un Incantesimo Rivelatore d'Invisibilità e trovare l'Uomo Drago. Facendo finta di nulla ti inginocchi accanto alla femmina di Gnomo, chinandoti su di lei per nascondere i tuoi movimenti. Infili rapidamente una mano nel mantello, estraendone le sostanze magiche necessarie per l'incantesimo, e mormorando sottovoce spargi davanti a te il talco e la polvere d'argento.
Con la coda dell'occhio scorgi immediatamente l'Uomo Drago che sta strisciando lungo il muro alla tua destra, per assalirti alle spalle. Se fosse riuscito a non farsi scoprire, solo Gilean sa che cosa sarebbe accaduto! Ma non è stato così, non ancora almeno!
Reciti la formula dell'Incantesimo. Se non dovesse funzionare, saresti alla mercé del capo degli Uomini Drago.
Ma quest'ultimo sembra intuire ciò che intendi fare. Si prepara quindi all'attacco, ringhiando.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 7 o più, vai al **60**. Se è 6 o meno, o se non ti restano altri Incantesimi, vai al **153**.

224

Al sicuro nella nicchia buia, cerchi di vedere che cosa uscirà dall'apertura.
Nella fioca luce del grande atrio avanza un piccolo esercito di strani esseri di bassa statura, circa una ventina. Le loro dimensioni e il loro aspetto trascurato ti fanno pensare agli Gnomi che il tuo amico Flint Fireforge malediceva tanto spesso. Non riesci

però a capire come queste creaturine possano avergli causato dei problemi.
Gli Gnomi alla testa del gruppo si bloccano di scatto non appena entrano nella stanza. Il resto va ad urtare contro di loro, formando un ammasso informe di braccia e gambe non molto pulite. Finalmente riescono a districarsi, e si guardano intorno muti, come se non ricordassero chi sono o che cosa stanno facendo lì. Scoppia una lite, ma prima che possa avere spiacevoli conseguenze, il gong suona nuovamente. Le creature sobbalzano per lo spavento, poi si addossano l'una all'altra. In pochi secondi il gruppo si sparpaglia e si precipita giù per la galleria.
Gnomi? pensi. *Che ci fanno qui degli Gnomi? E che cos'hanno mai a che fare con la mia Prova?*
Pensi che potrai sempre tornare sui tuoi passi per ritrovare questa stanza, quindi decidi di seguire gli Gnomi. Vai al **221**.

225

Ti chiedi com'è possibile che tu sia tanto stupido, ma è una domanda alla quale forse non potrai mai rispondere. Osservi il corpo inerte dello Gnomo senza vita: il tuo incantesimo non ha avuto alcun effetto, non è servito a far cessare le frustate e ora la piccola creatura è morta.

E come se ciò non bastasse, l'uso sconsiderato dell'incantesimo ha svelato il tuo nascondiglio. Il capo degli Uomini Drago sbraita degli ordini ai suoi sottoposti, che iniziano ad avanzare verso di te. Vai al **167**.

226

Alzi gli occhi, con il sangue che ti cola dalle labbra, e vedi Fistandantalus di fronte a te. Si è tolto il cappuccio, rivelando un volto giovane e pieno di salute. «Il nostro patto è concluso» grida Fistandantalus. «Una parte della tua vita in cambio del successo!»
«Ma . . . ma io sto morendo» rantoli, continuando a tossire. «Non è vita questa che mi lasci: il dolore è intollerabile!»
«Non preoccuparti, Raistlin» dice il Mago, godendosi le forze appena riacquistate. «Imparerai a convivere con la sofferenza, ed esistono medicamenti che ti aiuteranno a sopportarla. Pensa invece alle soddisfazioni che ti porterà la coesistenza con me. Il dolore dovrebbe sembrarti una cosa da nulla, in vista di ciò. E chi lo sa che cosa riserva il futuro?» E dopo una breve risata: «Ora devo andare. Una certa battaglia esige la mia attenzione immediata. Ma sappi che la trasformazione che hai subito avrà un notevole effetto sulla tua visione della vita, d'ora in poi. Ho operato su di te una magia potente, anche se non molto evidente; cosicché i tuoi occhi, anzi, la tua stessa vista ha subito un mutamento. La morte sarà sempre dinanzi a te, come una fedele compagna. Tutto quel che vedrai si consumerà sotto i tuoi occhi nel lento processo del decadimento, rammentandoti costantemente la tua fragilità e la tua condizione di mortale. Tutto ciò, assieme alla Verga, ti servirà a ricordare il nostro patto». Fa una pausa per ridacchiare ancora.

«Che sciocchezza ho detto!» esclama pensoso. «Quando me ne andrò, dimenticherai del tutto il nostro scambio, ma poi . . . ricorderai».
Fa per allontanarsi. «Ancora addio, Mago. Hai trionfato, anche se hai pagato un prezzo molto alto. Tuo fratello è stato chiamato per aiutarti a tornare alle Torri, perché hai ancora molto da imparare, ma Par-Salian se ne occuperà. E ti auguro di vivere abbastanza per farlo!»
Quando Caramon appare nella caverna, Fistandantalus svanisce. Ma le ultime parole del Mago echeggiano nella tua mente: «Vai ora, Raistlin. Un giorno la tua forza salverà il mondo!»

EPILOGO

Caramon venne e portò Raistlin, ferito a morte, al sicuro nelle Torri. Qui Raistlin fu curato per quel che era possibile, e alla fine i gemelli lasciarono le Torri dell'Alta Magia; ma il legame tra loro era molto mutato.

In verità, come Fistandantalus aveva preannunciato, anche se Raistlin non ricordò mai il suo incontro con il grande Mago, Par-Salian non aveva ancora finito la sua opera.
Raistlin e suo fratello avrebbero dovuto affrontare assieme un'altra prova, che non faceva parte della Prova per eccellenza, ma avrebbe trasformato per sempre i loro rapporti. Ma questo non è riportato in tale sede. La storia della "Prova dei Gemelli" si può ritrovare in uno degli oscuri annali di Asthinus di

Palanthus, o nelle Cronache del Dragone. Tale prova legò indissolubilmente i gemelli Raistlin e Caramon, facendo in modo che i loro destini ed il destino di Krynn fossero posti sulla medesima bilancia.

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12

oberon

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

alla corte di re artù

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3

VIAGGIO NEL TERRORE 4
IL REGNO DELL'ORRORE 5
IL REGNO DEL CAOS 6

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA 1
FRANKENSTEIN 2
serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3
serie conclusa

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI 1
LA CITTÀ DEI MISTERI 2
I SETTE SERPENTI 3
LA CORONA DEI RE 4
serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco *per risolvere i casi più intricati!*

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB 1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO 2

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

oltre l'incubo

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

IL REGNO DELL'OMBRA 1

NEL VORTICE DEL TEMPO 2

serie conclusa

Guerrieri della strada

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

VIAGGIO DISPERATO 1

AGGUATO IN MONTAGNA 2

blood sword

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

I LABIRINTI DI KRARTH 1

realtà & fantasia

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

INTRIGO IN FM 1

TRANCE 2

L'ISOLA DEI MISTERI 3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

Nel mondo dei giochi di ruolo,
un'esperienza creativa che unisce
il gusto del gioco
al piacere del racconto.

role game

Un gioco raffinato e affascinante,
di estrema semplicità ma
molto realistico
nei territori del mitico continente di
Atlantide. Si articola in:

uno sguardo nel buio

volume **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di
Atlantide: tutte le emozioni
dell'avventura con un'estrema
semplicità di gioco.

una serie di volumi singoli:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE' 1

LA FORESTA SENZA RITORNO 2

I SETTE CALICI FATATI 3

LA FIGLIA DEL CALIFFO 4

NELLA FREDDA LUCE DEL NORD 5

LA PORTA DEI MONDI 6

volume **PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi
personaggi, una descrizione completa
di Atlantide, in più lo scenario
per una nuova avventura.

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria
ricchezza e fantasia in una
ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare
i grandi classici polizieschi
in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

librofantasy

1. IL MASSACRO DEI RAMAS
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
2. LA CITTÀ MALEDETTA
   (Gòrd il miserabile)
3. L'INVASIONE
   (Le Leggende di Lupo Solitario)

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame®**, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame®** *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....
2. ....
3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame**®

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

LA PROVA

4

Un'avventura mozzafiato
basata sul *role-playing game*
che dall'America ha conquistato
tutto il mondo: ormai un vero e proprio
mito per gli appassionati
e il grande pubblico.

advanced
D&D

In questo libro il protagonista sei tu.
Devi sottoporti alla Prova,
solo così potrai dimostrare
di essere veramente un Mago degno
di tale nome. Sottoposto a tensioni
psicologiche durissime, costretto a
tirar fuori le pieghe più riposte
della tua personalità, dovrai mostrare
nervi saldi e capacità di concentrazione:
devi usare l'incantesimo giusto
al momento giusto, ma anche e soprattutto
devi essere te stesso.

È un librogame: il protagonista sei tu.
Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura.

copertina illustrata da Keith Parkinson

ISBN 88-7068-146-7

9 788870 681468

70681467

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu